REVISTA GRATUITA

DS | GBA | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | XBOX 360 | MÓVILES

CIBERGAMERS

VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING

N°14 SEPTIEMBRE 2K7



- HALO 3
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- FIFA 08
- JUICED 2
- SUPER MARIO GALAXY
- VALKYRIE PROFILE 2
- SEGA RALLY
- WORLD IN CONFLICT


Games for Windows
PC DVD
WORLD IN CONFLICT
16+
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Ganador de los premios:
WORLD IN CONFLICT™
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
MASSIVE ENTERTAINMENT
SIERRA
© 2007 Massive Entertainment AB. Reservados todos los derechos. World in Conflict, Massive Entertainment y el logotipo de Massive Entertainment son marcas comerciales de Massive Entertainment AB en EE.UU. y/u otros países. Sierra y el logotipo de Sierra son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sierra Entertainment, Inc. en EE.UU. y/u otros países. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft. Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.



EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Pablo Dopico
Shy Guy
Medivh
Carlos Segura
Mario Fernández
Sebas L.
Jesús Garcia
Alejandro Serrano
Iñaki Campomanes

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel
AtaKao

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

ADMINISTRACIÓN
Luis Gomez
administración@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

CONSULTORIO
Bob-Omb
consultorio@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.

OCIO RUS S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

El verano está llegando a su fin, algo que además de significar el final de las vacaciones, también es el principio del "bombardeo". Nos referimos a la innumerable lista de juegos impactantes que están preparando todas las compañías desarrolladoras las cuales, de aquí a Navidad, van a ir mostrando sus pesos pesados. Mario, Sonic, Jefe Maestro, Dante Sparda, y otros muchos personajes conocidos por todos nosotros, van a protagonizar una buena cantidad de títulos, aunque también conoceremos a héroes de nuevo cuño que seguro van a ser de nuestro agrado.

Paralelamente a esto, Nintendo, Sony y Microsoft librarán una batalla aparte, la que tiene que ver con el mercado de las plataformas. La primera de ellas, Nintendo, es la que parte con mayor ventaja, debido a la calurosa acogida que han tenido en nuestro país tanto Wii como Nintendo DS. Sony también está en buena posición ya que, al margen del apabullante éxito de PlayStation 2, tanto PSP como PlayStation 3 poco a poco van calando entre los aficionados. Sin embargo la sorpresa puede protagonizarla Microsoft, pues su consola Xbox 360 va a recibir una auténtica avalancha de juegos exclusivos sensacionales. Estos próximos meses prometen ser muy interesantes.



CONTENIDOS


16+
www.pegi.info
WARHAWK
ShankTown
Flash_nl
Krypto_Knight
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION Network
INCOGNITO
www.warhawk.com
WARHAWK
This is living
PLAYSTATION 3

LLEGA EL “RACER” MÁS BUSCADO

NEED FOR SPEED PROSTREET, EN NOVIEMBRE



La nueva entrega de la saga de conducción más importante de Electronic Arts, “Need for Speed”, ya va tomando forma. En Noviembre, los usuarios de PlayStation 3, Xbox 360 y PC podrán darse un atracón de velocidad, tuning y glamour. “Need for Speed ProStreet” va a cambiar un tanto la estructura de las últimas versiones de la franquicia, implementando varias innovaciones. La más relevante tendrá que ver con el panorama de las carreras urbanas en sí, que se volverán mucho más profesionales y menos “underground”. Vamos, que serán totalmente legales. Los que se adentren en este juego podrán disfrutar de los llamados “race weekends”, unos fines de semana bestiales en los que se podrá participar en cuatro especialidades distintas: Drag, Drift, Grip y la nueva Speed. En ella lo más importante consistirá en establecer el mejor tiempo de vuelta, independientemente de la posición en la que finalicemos.

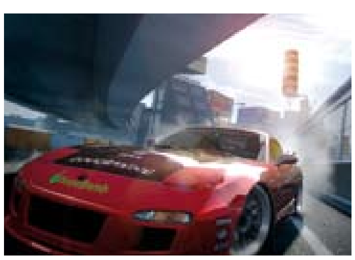
Al margen de esta modalidad, “ProStreet” también incorporará un nuevo sistema de daños en los coches. Gracias a él, las carrocerías de los vehículos se irán deformando a medida que nos golpeemos contra otros coches u objetos. Y si los encontronazos son realmente fuertes, perderemos piezas de los autos e, incluso, estos podrán quedar totalmente inservibles.

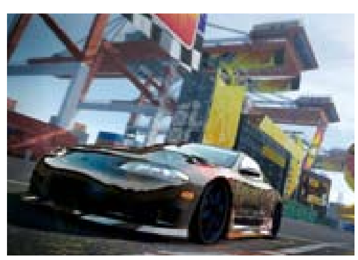
El motor gráfico también será de nuevo cuño, moviendo vehículos y escenarios de una forma mucho más suave que la experimentada en el pasado “Need for Speed: Carbono”. Los amantes de esta ya veterana serie de velocidad tienen motivos para estar contentos. Si todo marcha bien, el mes próximo os ofreceremos un buen avance de este prometedor “racer” de Electronic Arts.













SONY PONE TODA LA CARNE EN EL ASADOR

NUEVO PACK PARA PLAYSTATION 3



Si os pasáis por vuestra tienda de juegos favorita veréis que PlayStation 3 ya tiene un nuevo pack. ¡Y muy atractivo! Por el mismo precio que costaba antes la consola más un mando de control Sixaxis, unos 600 €, ahora tenéis de regalo los juegos "Resistance: Fall of Man" y "Motorstorm", más otro pad extra. Ya si que no tenéis excusa para no haceros con la flamante consola de nueva generación de Sony.

CIBERGAMERS SE LEE EN ESCENAS DE MATRIMONIO

Escenas de matrimonio la nueva serie de Telecinco, producida por la empresa Miramon Mendi, S.A., productora del conocido D. Jose Luis Moreno, muestra las divertidas reacciones de tres parejas que viven en tres barrios diferentes de la misma ciudad. Dani Muriel y Miren Ibarguren interpretan a la pareja joven, David Venancio Muro y Soledad Mallol dan vida al matrimonio de mediana edad y Marisa Porcel y Pepe Ruíz encarnan a los divertidísimos esposos mayores.

Para nuestro deleite, hemos podido comprobar que Soledad Mallol (Marina en la serie) es una empedernida lectora de revistas, entre las cuales se encuentra Cibergamers.

Si deseas ver la secuencia completa puedes hacerlo en http://www.youtube.com/watch?v=sSV3XHinmJ0
Pero si no te conformas con estos fragmentos, te recomendamos que veas diariamente la serie y te acostaras con una sonrisa en la boca.



SONY APOYA CON FUERZA A SU PORTÁTIL

INTERESANTES NOVEDADES PARA PSP

Aparte del anuncio del nuevo rediseño de PSP que aparecerá en breve (será más ligera y contará con una mayor autonomía), Sony tiene preparados varios títulos para su consola portátil, los cuales aparecerán durante las próximas semanas. El primero es "Wipeout Pulse", continuación del clásico arcade velocidad, que gozará de nuevos trazados, modos de juego y aeronaves controlables.



Siguiendo con la velocidad, pero cambiando radicalmente de registro, encontramos "ATV Offroad Fury Pro". Este UMD ofrecerá excitantes carreras sobre el barro, 30 trazados diferentes y modo multijugador para cuatro participantes mediante conexión Wi-Fi.

Por último, "Pursuit Force Extreme Justice" os hará sentir la acción como ningún otro juego. Las novedades con respecto a la entrega anterior serán múltiples: una mayor variedad de vehículos, armas inéditas, más y mejores modos multiplayer, y gráficos mejorados. Los usuarios de PSP están de enhorabuena. ●



WIPEOUT PULSE



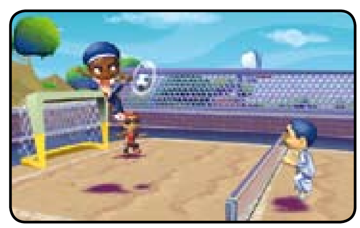
PURSUIT FORCE

JUEGOS PARA TODA LA FAMILIA

SMARTYPANTS Y PLAYGROUND VISITAN Wii







La nueva consola de Nintendo va a recibir, de Electronic Arts, una buena colección de juegos multijugador pensados para que toda la familia disfrute con ellos, como son el caso de "Smartypants" y "Playground". Ambos títulos serán lanzados de cara a la campaña navideña, aunque ya disponemos de varios detalles acerca de su desarrollo. "Smartypants" vendrá a ser una especie de Trivial, presentando también elementos extraídos de juegos como "Mario Party". Básicamente, los jugadores tendrán que responder con acierto a las preguntas que vaya seleccionando la CPU, acertijos cuya dificultad se corresponderá con la edad de los participantes. Y para dar más emoción al asunto, "Smartypants" también incluirá varios minijuegos.

"Playground", en cambio, seguirá la estela de "Wii Sports", trayéndonos un buen surtido (más de una decena) de minijuegos y deportes. En él se nos dará la oportunidad de practicar el balón prisionero, participar en carreras tipo Scalextric o jugar a una especie de voleibol. Y todo bajo un aire muy simpático y atractivo. Por cierto, EA también lanzará otra versión de este juego para Nintendo DS. ●


16+
www.pegi.info
MÁS ALLÁ DE LA VENGANZA
ESTÁ LA SALVACIÓN.
Tu pueblo ha sido perseguido durante generaciones y tu padre ha sido secuestrado.
Tu única esperanza es un arma mortal llegada del cielo.
¿Aprovecharás su poder celestial contra el rey invasor y su ejército?
¿Salvarás a tu gente y te convertirás en una leyenda?
¿O dejarás que la venganza te consuma antes de que la Espada Celestial lo haga?
Heavenly Sword, disponible en Septiembre sólo para PlayStation 3
www.heavenlysword.com
HEAVENLY SWORD
PLAYSTATION 3
16+
This is living
PLAYSTATION 3
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment Europe.
Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



MÁS MIEDO, MÁS TERROR, MÁS RESIDENT EVIL

CAPCOM PRESENTA DOS NUEVAS ENTREGAS DE SU SAGA

Capcom se encuentra a pleno rendimiento. Ahora está ultimando el lanzamiento de dos nuevos episodios de su clásica franquicia "Resident Evil". Wii será la primera plataforma en recibir una nueva entrega, que llevará el nombre de "Resident Evil: Umbrella Chronicles". Sin embargo, el desarrollo de este juego poco tendrá que ver con los anteriores capítulos, pues será un arcade pistola que seguirá los pasos de "House of the Dead". Todos los protagonistas aparecidos hasta la fecha en la saga harán acto de presencia y, por otro lado, dos jugadores podrán participar simultáneamente. "Umbrella Chronicles" será compatible con un nuevo periférico, la pistola Zapper, que estará disponible dentro de escasas semanas, al igual que el propio título.
Los usuarios de PS3 y Xbox 360 serán los únicos que podrán disfrutar en el año 2008 de "Resident Evil 5". Y tienen motivos para estar muy nerviosos, porque este juego presenta un aspecto magistral. El protagonista será Chris Redfield (¿os acordáis de él?), quien tendrá que vérselas con montones de seres extraños. Aparentemente la acción transcurrirá en algún lugar del continente africano, y su desarrollo recordará al vivido en "Resident Evil 4". Gráficamente es de lo más impresionante que hemos visto hasta el momento en ambas consolas. ●







KONAMI PREPARA DOS BOMBAZOS

METAL GEAR SE ACERCA A PS3 Y PSP







Snake, uno de los personajes más carismáticos del sector, tiene previsto volver muy pronto. Y encima por partida doble. A finales de año podremos disfrutar de "Metal Gear Portable Ops Plus", una expansión de la exitosa aventura de PSP aparecida hace escasos meses. En ella se incluirán (complementando a la aventura principal) varios modos multijugador inéditos, así como una nueva modalidad para un jugador llamada Infinity Mission. Los usuarios de esta portátil no deberían perder la pista a este lanzamiento.
Aún así el plato fuerte que todos esperamos es el debut de Snake en PlayStation 3, que se producirá el año próximo con "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots". Por lo que se ha podido ver el juego presentará unos gráficos apabullantes y Snake podrá emplear gadgets y armas nunca vistos. Hideo Kojima, el creador de la saga, pretende convertir esta entrega en la mejor de su dilatada historia. Ojalá lo consiga. ●

KING´S BOUNTY ESTÁ DE REGRESO

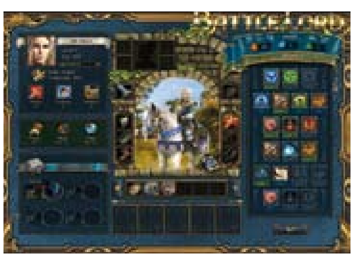
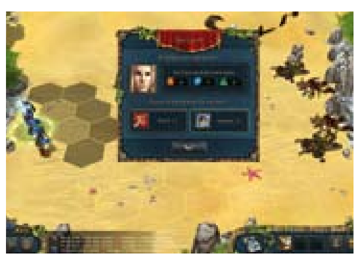
UN RPG QUE TE HARÁ SOÑAR




Los jugadores más veteranos seguro que recuerdan el título "King´s Bounty", un juego de rol que nos hizo pasar muy buenos ratos a comienzos de los 90. Nobilis acaba de anunciar que a principios del año que viene (y merced a un acuerdo de distribución alcanzado con 1C Company) los usuarios de PC tendrán la oportunidad de degustar la continuación de aquel clásico, que llevará la coletilla "La Leyenda". El proyecto corre a cargo del equipo Katauri Interactive, quienes están dando vida a un mundo mágico en el que morarán criaturas de diversa índole y raza. La exploración de los decorados cobrará una gran importancia en la aventura, del mismo modo que los diálogos con cientos de personajes no controlables. Las batallas se llevarán a cabo por turnos y aportarán un notable toque de estrategia a la mecánica de juego. Como podéis adivinar observando las pantallas que acompañan a este texto, los escenarios y personajes poseerán un colorido ejemplar, conformando un título visualmente muy llamativo. "King´s Bounty: La Leyenda" va a convertirse en uno de los RPG más deseados por los jugadores de PC en los próximos meses.







Wii
QUE NO TE TIEMBLE EL PULSO


Wii
TRAUMA CENTER
SECOND OPINION
12+







"Bioshock tiene material de JUEGO DEL AÑO escrito por todas partes."
Xbox®, La Revista Oficial
BIENVENIDO A RAPTURE, un mundo concebido como una utopía bajo el mar donde se fomentaba el pensamiento libre, la libre iniciativa y la experimentación científica.
Veinte años más tarde es una ABOMINACIÓN QUE SE DESMORONA al final de una GUERRA CIVIL GENÉTICA. Rapture es un paraíso perdido. El oscuro y mutado mundo de BIOSHOCK.
Un shooter como ninguno otro que hayas jugado, cargado de armas y tácticas nunca antes vistas. Obviamente, tendrás un arsenal a tu disposición, desde sencillos revólveres a misiles buscadores de calor y morteros químicos, pero también te verás obligado a alterar genéticamente tu ADN para crear un arma aún más letal: tú.
LOS PLÁSMIDOS INYECTABLES te otorgan poderes infames: propaga corrientes eléctricas en el agua para electrocutar múltiples enemigos, DÉJALOS CONGELADOS y destrúyelos con un golpe de llave inglesa, o crea un enjambre de avispones de ataque con tu propia carne mutada.
Bioshock es uno de esos escasos juegos en los que el PODER DEL CEREBRO es tan importante como el PODER DE LAS ARMAS.
Necesitarás mucho de ambos para salir con vida.
BIOSHOCK
Un shooter mejorado genéticamente.
bioshockgame.com
31 Agosto
18+
www.pegi.info
SOUNDS BEST ON
XFi
TECHNOLOGY
THE WAY
NVIDIA
2K





Metroid Prime 3: Corruption

LA AVENTURA QUE ESTÁBAMOS ESPERANDO

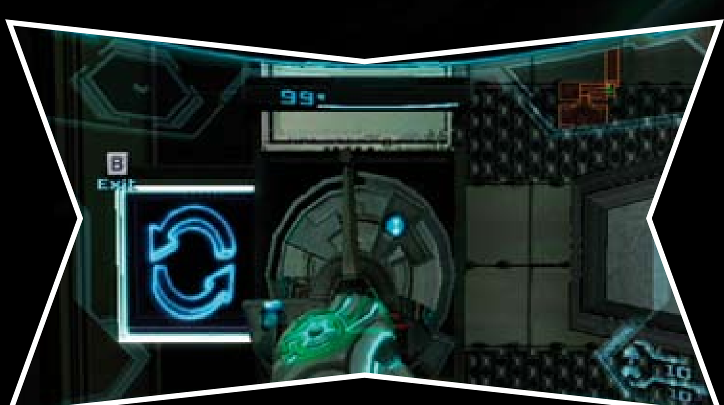
Desarrollador: Retro Studios	**Distribuidor:** Nintendo
Género: Aventura / Shoot´em up	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Otoño	**Web:** www.nintendo.es

Desde que Nintendo desvelara su consola Wii, uno de los juegos que más expectación han levantado ha sido la tercera parte de la saga "Metroid Prime". Los dos episodios iniciales de esta aventura, en primera persona con toques de shooter subjetivo, fueron sendos clásicos en GameCube, así que se espera mucho de esta tercera edición.

UNA VEZ MÁS, la protagonista absoluta volverá a ser Samus Aran, la cazarrecompensas espacial más guapa de la galaxia. Su misión principal consistirá en detener a Dark Samus y al ejército de Piratas Espaciales, que pretenden utilizar el letal Phazon para contaminar todos los planetas. En esta ocasión, sin embargo, Samus contará con la ayuda de varios personajes no controlables, que se encargarán de solucionar diversas tareas a lo largo del juego: a veces les veremos peleando contra los rivales, otras nos proporcionarán información de vital relevancia… Aún así no penséis, ni por un momento, que superar el juego va a ser una tarea sencilla en absoluto, ya que nos ofrecerá innumerables retos.

LOS OBJETIVOS y misiones que habrá que ir cumpliendo, mientras avanzamos de planeta en planeta, van a ser muy numerosos. Todos ellos se nos indicarán sobre la marcha, en función de lo que nos vayamos encontrando en cada situación. Activar generadores, eliminar a un enemigo puntual o llegar hasta una determinada sala son algunos ejemplos de metas a cumplir.

COMO YA ES una sana costumbre en esta serie, la mecánica de juego combinará un buen número de elementos distintos. Los combates y los enfrentamientos directos cobrarán aún más relevancia en "Metroid Prime 3: Corruption". Los tiroteos van a ser mucho más frecuentes que en los capítulos precedentes, aumentando así la carga de acción y la intensidad.







Además, uno de los aspectos que hemos advertido, en la versión preliminar de este título, tiene que ver con el comportamiento de los enemigos. Estos son bastante más listos, cubriéndose tras los objetos de los decorados y tratando de sorprendernos por la espalda. Por este hecho, liquidarles va a ser una tarea más dura de lo normal, pero por fortuna tendremos un nuevo aliado de nuestra parte: un renovado control. El sistema que Retro Studios piensa implementar en este título seguirá los pasos del ya contemplado en otros juegos de estilo similar. El Nunchaku servirá, principalmente, para desplazar a la protagonista por los escenarios, mientras que el Wiimote nos permitirá apuntar y disparar a los adversarios. La gran noticia es que os podemos asegurar que la precisión de este sistema no tendrá nada que ver con la experimentada previamente en título alguno de Wii. Gracias a esto, acertar a las partes del cuerpo que pretendamos dañar de nuestros contrincantes no tendrá mucho misterio. Este sistema de control ofrecerá unas prestaciones bastante parejas a la que presenta la combinación clásica del mundo del PC: teclado y ratón.

LAS ARMAS y habilidades que ostentará la heroína no defraudarán a ningún gamer. La estrella, una vez más, será el cañón láser que estará montado en su brazo derecho. Con él, Samus podrá disparar misiles, bolas de energía y otros proyectiles, pudiendo seleccionar el tipo de munición rápidamente y en cualquier momento.

UNA DE LAS PRINCIPALES novedades que incorporará el juego en este campo será el Grapple Beam. Esta especie de rayo imantado nos permitirá engancharnos a determinadas partes de los decorados, apartar objetos que bloqueen nuestro camino e incluso atacar a nuestros oponentes. Aunque lo más interesante residirá en la forma de controlar dicho elemento, pues habrá que hacerlo mediante el Nunchaku y su sensor de movimientos.

COMBATES APARTE, en "Metroid Prime 3: Corruption" también habrá que desempeñar otras muchas funciones. El reconocimiento de los decorados va a ser clave, pues en ellos encontraremos diversos objetos de interés, como cáp-







sulas de energía adicionales o munición extra para los misiles. Además, la gran mayoría de estos escenarios poseerán varios elementos con los que será posible interactuar por medio del Wiimote. Cerraduras, paneles táctiles o palancas sólo podrán ser manipulados mediante el sensor de movimientos del mando. Por ejemplo, para abrir determinados cerrojos primero habrá que tirar de ellos (llevando el mando hacia nosotros), luego girarlos en una determinada dirección (inclinando el Wiimote a izquierda o derecha), para más tarde encajarlos en la pared (teniendo que desplazar el pad hacia delante). Gracias a esto el grado de inmersión que proporcionará esta aventura al jugador será inmenso, y muchas veces tendremos la sensación de estar metidos realmente en el casco y la armadura de Samus Aran.

Los variopintos puzzles que estarán repartidos por los niveles romperán el ritmo del juego de cuando en cuando, aportando más variedad al desarrollo. A esta misma causa contribuirán igualmente las zonas de plataformas, que medirán nuestra habilidad en más de una ocasión.

EL TRABAJO GRÁFICO que están realizando los programadores de Retro Studios el tercer episodio de la trilogía "Metroid Prime" es digno de resaltarse. Sin duda, este título va a ser, de largo, el más avanzado técnicamente de la consola. La belleza de los decorados que visitamos en los dos niveles que estaban disponibles en esta versión provisional era grandiosa (ya veréis qué aspecto lucirá el llamado Sky Town) y, encima, la dirección artística nos ha parecido sensacional. Samus Aran volverá a protagonizar una aventura colosal, que seguirá los pasos del virtuosismo alcanzado en sus dos episodios anteriores. Los usuarios de Wii tienen un buen motivo para estar contentos.

Sergio Martín















Heavenly Sword

NINJAS CELESTIALES



Desarrollador: Ninja Theory
Género: Aventura de acción
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Sony
Plataforma: PS3
Web: www.heavenlysword.com

Por desgracia, y pese a quien pese, PlayStation 3 no tiene (a fecha de hoy) un solo juego exclusivo capaz de tirar por sí mismo de las ventas de la máquina. Algo que está a punto de cambiar, porque Ninja Theory está perfilando una aventura de acción absolutamente magistral, llamada "Heavenly Sword". O eso es lo que toda la crítica especializada pensamos tras jugar a una versión inacabada.

LA JOVEN NARIKO, una preciosa y peligrosa chica, será la gran protagonista del juego. Buscará venganza por la muerte de su padre, caído a manos de un poderoso rey. El progenitor de Nariko, junto con el resto de su clan, custodiaba una espada, la letal Heavenly Sword. Esta arma otorga un poder increíble a su portador, a cambio de ir agotando paulatinamente su energía. Ni corta ni perezosa, Nariko empleará la espada para impartir justicia, disponiendo de una fuerza y poder sobrenaturales.

LA COMPARACIÓN con la sensacional saga de Sony "God of War" es inevitable una vez te adentras en la aventura. El sistema de juego es tremendamente parecido, teniendo que librar combates frenéticos contra numerosos enemigos que nos atacan simultáneamente. La gama de golpes y combos que será capaz de materializar Nariko no tendrá nada que envidiar a los movimientos del propio Kratos (protagonista de "God of War"), y verla en acción se convertirá en un espectáculo.

A ESTO ÚLTIMO contribuirá mucho el apartado técnico, que va a ser uno de los más avanzados vistos hasta el momento en esta plataforma. Además, el seguimiento de la cámara será perfecto, brindándonos acercamientos impresionantes durante los mejores momentos de los combates. Ninja Theory y Sony tienen en su poder un diamante, un título que puede marcar el futuro de PlayStation 3. Pronto os ofreceremos más información acerca de esta magnífica aventura.

Sergio Martín





Halo 3

EL JUEGO MÁS ESPERADO DE XBOX 360

Desarrollador: Bungie
Género: Shoot´em up subjetivo
Fecha salida: Septiembre
Distribuidor: Microsoft
Plataforma: Xbox 360
Web: www.halo3.com

Los malvados Covenant están a punto de volver a la carga. Menos mal que el Jefe Maestro va a ocuparse de ellos. "Halo 3" estará muy pronto en las tiendas, concretamente el 26 de Septiembre, cerrando una de las mejores trilogías jamás creadas.

LA TRAMA de "Halo 3" continuará los hechos sucedidos en los dos capítulos precedentes, por lo que el Jefe Maestro regresará a la Tierra para acabar con la guerra de una vez por todas. Al llegar a nuestro planeta comprobará cómo este ha sido invadido por las tropas alienígenas. El objetivo de los invasores (aparte de someter a la raza humana) es obtener un misterioso objeto, localizado en alguna parte de África. Y dado el interés que muestran para recabar dicho instrumento, debemos hacer todo lo posible por detenerles.

EN LAS BATALLAS contra los rivales tendremos la ayuda, en algunas ocasiones, de varios aliados. Tanto nuestros compañeros como los adversarios mostrarán una inteligencia artificial muy avanzada, algo que ya pudimos comprobar en las dos entregas previas de "Halo". Para defendernos de los Covenant, Flood y otros oponentes, podremos echar mano de una buena colección de armas. Muchas de ellas serán familiares a los jugadores veteranos, como el rifle de asalto o las pistolas de plasma, aunque también disfrutaremos de nuevos modelos, siendo el rayo láser de enorme potencia, o varias clases nunca vistas de granadas, los "trastos" más llamativos. Los vehículos también harán acto de presencia y, aunque todavía no se han confirmado todos los que















tendremos la oportunidad de pilotar, damos por sentado que habrá tanto vehículos de tierra tipo jeeps o ATVs como alguna que otra aeronave.

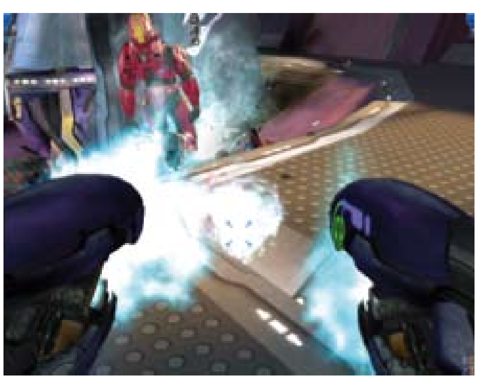
EL TAMAÑO de los niveles volverá a ser impresionante. Recorrerlos de principio a fin nos llevará bastante tiempo, y más teniendo en cuenta que no pararemos un instante de realizar misiones. Proteger un objetivo puntual o liquidar a un ejército entero de enemigos serán ejemplos de nuestros objetivos a cumplir.

EL MODO MULTIJUGADOR de "Halo 3" volverá a enganchar a los usuarios más acérrimos de Xbox 360. Por lo que hemos comprobado éste será parecido al experimentado en "Halo 2", lo que significa una grata noticia dada la enorme calidad que poseía dicha modalidad. En esta ocasión serán 16 jugadores los que podrán participar de forma simultánea online, existiendo una amplia variedad de opciones de configuración, así como mapas. Paisajes nevados, bosques o playas serán unos ejemplos de las zonas en las que podrán tener lugar las batallas, escenarios que disfrutarán de un diseño excelente.

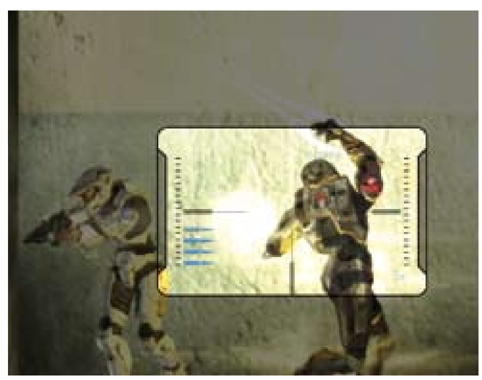
COMO PRINCIPAL novedad, "Halo 3" contará con una opción tan curiosa como divertida llamada Theatre. Gracias a ella será posible grabar extractos de partidas (tanto en modo Campaña como Multijugador) para editar nuestros propios vídeos. No estamos hablando de unos pequeños segundos de acción, sino de minutos o incluso horas, dependiendo del espacio disponible que tengamos en el disco duro de la consola.

EN CUANTO a los aspectos técnicos, podéis esperar un auténtico recital. Los decorados poseerán una variedad tremenda, albergando una cantidad de objetos impresionante. Los personajes gozarán de un modelado excelente y, además, sus animaciones serán más realistas que nunca. El sonido estará igualmente bien tratado, incluyendo un doblaje al castellano "en condiciones", que hará olvidar el polémico "castellano neutro" incorporado en "Halo 2". Finalmente, la banda sonora sí que será tan magnífica como de costumbre, ya que escucharemos partituras orquestadas de una belleza sin igual. "Halo 3" tiene toda la pinta de convertirse en el juego estrella de Xbox 360 de cara a la campaña navideña. Haríais bien en reservar cuanto antes alguna de las tres ediciones (Normal, Coleccionista y Legendaria) que van a ponerse a la venta.

Sergio Martín









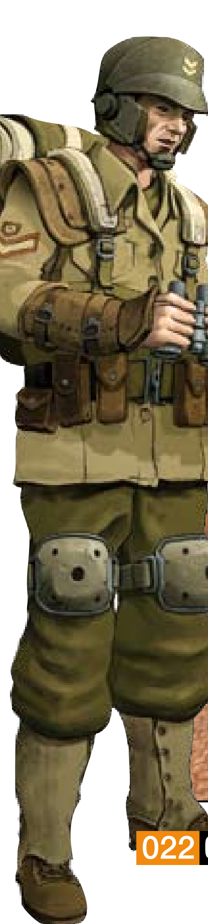




WarHawk

PÁJAROS DE ACERO

Desarrollador: Incognito	**Distribuidor:** Sony
Género: Acción	**Plataforma:** PS3
Fecha salida: Septiembre	**Web:** www.us.playstation.com/Warhawk



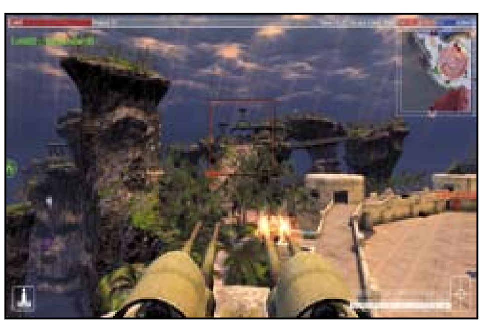
Poco a poco el servicio online de Sony va ganando adeptos. El modo multijugador de "Resistance: Fall of Man", que sigue siendo el favorito de los poseedores de una PlayStation 3 que disfrutan de las partidas online, pronto va a recibir un rival de altura (y nunca mejor dicho): "WarHawk". Este título, diseñado en exclusiva por Incognito para el juego online (no habrá ninguna modalidad para un jugador), permitirá a 32 participantes competir en salvajes enfrentamientos, pudiendo elegir entre numerosas variables, opciones y modos.

ANTES DE ENTRAR en combate tendremos ocasión de escoger el aspecto de nuestro protagonista, al que dotaremos de la personalidad que más nos guste. Más tarde llegará la hora de elegir bando, optando por ingresar en las filas de los Chernovan o del bando rival, el Eucadian. Los escenarios en los que tendrán cabida las contiendas poseerán unas dimensiones mastodónticas. Al poder participar tal cantidad de jugadores, los desarrolladores quieren asegurarse de que los usuarios tengan una libertad total, hasta tal punto que será posible subirse a distintos vehículos para recorrer más rápidamente los entornos. Tanques, 4x4, aviones y otros transportes estarán repartidos por los mapeados, pudiendo utilizarlos en cualquier momento. Gracias a este hecho las partidas ganarán MUCHO en complejidad y componente estratégico, ya que habrá que vigilar todos los frentes de ataque, ya sea tierra o aire.

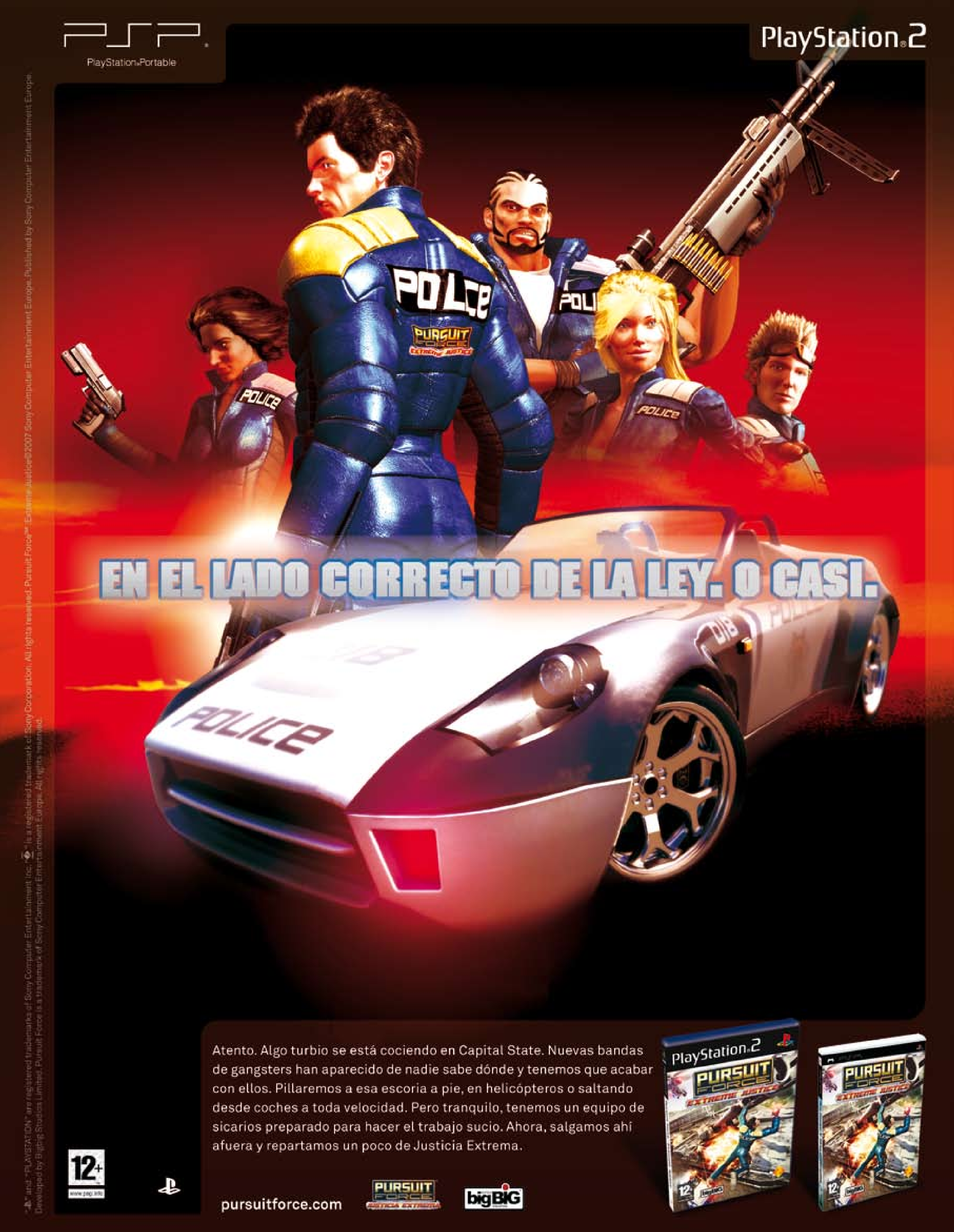
EL APARTADO TÉCNICO, aunque no explota al máximo las enormes cualidades de la consola, presentará un aspecto bastante realista y pulido, especialmente en todo lo relacionado con el diseño de personajes y vehículos. Las explosiones también estarán muy bien reproducidas, al igual que los efectos de humo y transparencias. Con "WarHawk" está claro que Sony pretende fomentar el servicio online gratuito que ofrece a sus usuarios. Y por lo que parece, esta estrategia puede depararles muy buenos resultados.

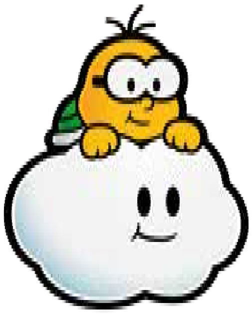
Shy Guy








PSP
PlayStation®Portable
PlayStation®2
POLICE
PURSUIT FORCE
EN EL LADO CORRECTO DE LA LEY. O CASI.
Atento. Algo turbio se está cociendo en Capital State. Nuevas bandas de gangsters han aparecido de nadie sabe dónde y tenemos que acabar con ellos. Pillaremos a esa escoria a pie, en helicópteros o saltando desde coches a toda velocidad. Pero tranquilo, tenemos un equipo de sicarios preparado para hacer el trabajo sucio. Ahora, salgamos ahí afuera y repartamos un poco de Justicia Extrema.
12+
www.pegi.info
pursuitforce.com
PURSUIT FORCE JUSTICIA EXTREMA
bigBIG
PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Pursuit Force™ Extreme Justice©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Limited. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Super Paper Mario

MARIO, ERES ÚNICO

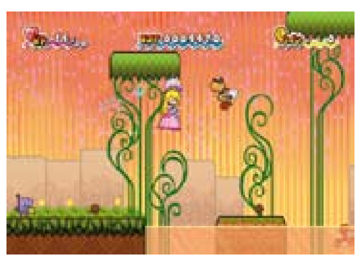


Desarrollador: Intelligent Systems	**Distribuidor:** Nintendo
Género: Plataformas / Aventura	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Septiembre	**Web:** wii.nintendo.com/site/spm

Las aventuras de Mario siempre han sido sinónimo de calidad y, muchas veces, de revolución y frescura. La mascota de Nintendo se siente bien protagonizando títulos que ofrezcan algo diferente, lo que precisamente va a ocurrir en "Super Paper Mario". Es posible que muchos conozcáis esta saga, ya que nos hizo pasar muy buenos ratos en Nintendo 64 y GameCube. Esta plataforma iba a ser la destinada a recibir el juego pero, al final, Nintendo decidió traspasarlo a Wii para aprovechar las posibilidades de su exclusivo mando. Sobre este tema hablaremos más adelante, pero primero vamos a centrarnos en su argumento. Resulta que un nuevo enemigo, el Conde Bleck (junto a sus secuaces), pretende acabar con todos los mundos del universo, gracias al poder oscuro que contiene un libro. Sin embargo, Mario y sus amigos tratan de impedirlo, teniendo que buscar unos corazones mágicos capaces de contrarrestar el poder del citado libro.

AL COMIENZO de la aventura sólo tomaremos el control del fontanero aunque, a medida que avancemos, se irán uniendo otros personajes como la princesa Peach o el malvado Bowser. Junto a estos personajes vamos a vivir una aventura única, muy innovadora en muchos de sus apartados. Para empezar, "Super Paper Mario" es un juego difícilmente clasificable. La razón viene dada por su desarrollo, que entremezcla varios géneros como son las plataformas, la exploración, aventura y toques de RPG. Es igual de importante investigar los decorados en busca de ítems valiosos, como dialogar con personajes secundarios o sal-

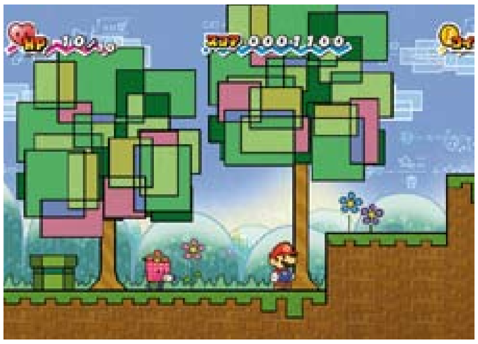




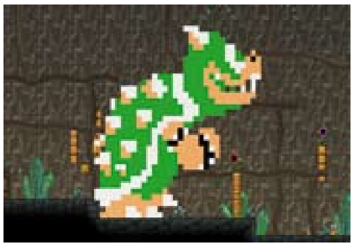












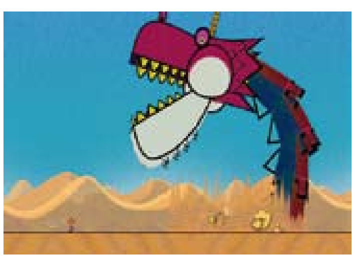
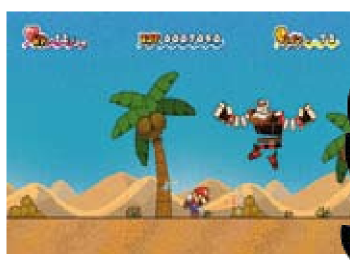



tar de plataforma en plataforma. Sin duda, este hecho confiere al título una experiencia diferente a la mayoría de los juegos que salen al mercado, ofreciendo una frescura considerable. Pero ahí no acaban las novedades…

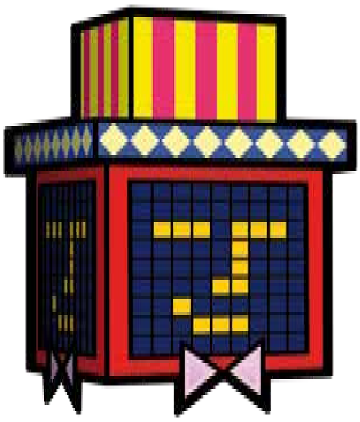
LA MEZCLA ENTRE 2D Y 3D es otro de los factores fundamentales de "Super Paper Mario". Cada uno de los personajes posee sus propias habilidades, como puede ser planear en el aire o lanzar fuego. No obstante, la habilidad más particular la posee Mario, que es capaz de cambiar la naturaleza dimensional de los escenarios en un abrir y cerrar de ojos. Eso quiere decir que, con sólo pulsar un botón, es posible recorrer los decorados de derecha a izquierda (o viceversa) y, posteriormente, aprovechar la tercera dimensión para movernos con mayor libertad por espacios tridimensionales. Lógicamente, esta característica va a ser empleada por los desarrolladores para crear situaciones increíbles y diseñar puzzles muy originales. Si estáis deseando probar algo diferente, esta aventura va a ser una opción fantástica.

EL CONTROL será realmente sencillo e intuitivo. Sólo se empleará el mando inalámbrico, que habrá que sostener en posición horizontal la mayor parte del tiempo. Para desplazar a los protagonistas habrá que usar la cruceta digital, mientras que para saltar y realizar otras acciones, será necesario emplear los botones A, 1 y 2. El sensor de movimientos del Wiimote únicamente se empleará en situaciones muy puntuales, como por ejemplo cuando queramos sacar partido de una de las habilidades de Tippi. ¿Y quién es este personaje? Pues uno de los Pixl que nos acompañarán durante todo nuestro viaje, ayudándonos en no pocas ocasiones. Tippi poseerá la capacidad de encontrar objetos y puertas ocultas en los escenarios, proporcionándonos además información sobre los enemigos que parezcan en pantalla. Para con-





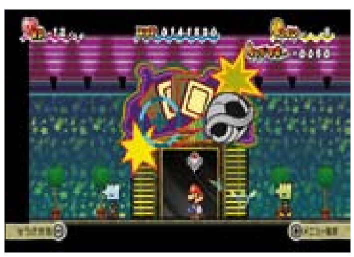



seguirla, tendremos que sostener el mando inalámbrico verticalmente y apuntar directamente a la pantalla, en la que aparecerá una mirilla que será el campo de acción de Tippi. Cuando ésta se ponga de color rojo, pulsando A obtendremos información del objeto resaltado o, como por arte de magia, hará visibles elementos que antes permanecían ocultos.

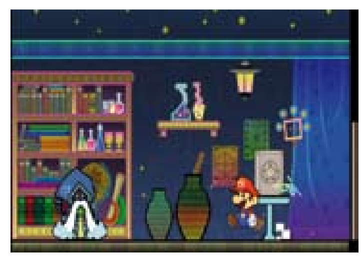
EL SENTIDO DEL HUMOR va a ser otro de los puntos clave de la aventura de Mario. Los diálogos (que estarán traducidos al castellano) entre los personajes serán muy divertidos, con algunas situaciones y personajes nos incitarán a soltar más de una carcajada. Todos los que hayan experimentado alguna vez el humor "made in Nintendo" sabrán perfectamente a lo que me estoy refiriendo. El diseño de los protagonistas y enemigos seguirá esa misma línea desenfadada. Todos estarán realizados en 2D, teniendo una marcada apariencia de dibujos animados. A pesar de esto, tendrán una expresividad increíble y unas animaciones bien perfiladas. En cuanto a los decorados, lo más llamativo será su diversidad. Ocho mundos nos aguardarán para que los exploremos en profundidad, constando cada uno de ellos de diferentes localizaciones. Por el camino nos toparemos con aldeas, desiertos, montañas, paisajes frondosos y muchas otras zonas más. Y mucho ojo, porque al final de cada una nos estará esperando un jefe final. La banda sonora combinará melodías clásicas del universo Mario con otras completamente nuevas, creando una atmósfera muy acogedora.

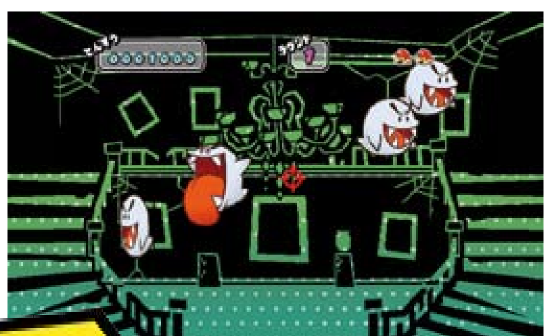
PODRÍAMOS SEGUIR hablando largo y tendido acerca de las excelencias que atesorará la nueva maravilla de Nintendo, pero preferimos dejarlo para el mes que viene, donde os tendremos preparado un completo análisis.

Sergio Martín
















EL PRIMER PASO LO ES TODO
6 DE SEPTIEMBRE DE 2007
MEDAL OF HONOR
AIRBORNE
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
mohes.ea.com




Medieval 2 Total War: Kingdoms

EXPANDE TU IMPERIO MEDIEVAL

Desarrollador: Creative Assembly
Género: Estrategia
Fecha salida: Agosto
Distribuidor: SEGA
Plataforma: PC
Web: www.totalwar.com

Medieval 2 Total War recibe una gran expansión, que añade cuatro nuevas campañas al ya de por sí completísimo juego de SEGA. Estas campañas suponen una inmejorable oportunidad de regresar a Medieval 2 Total War, viviendo nuevas aventuras en entornos históricos diferentes. La cantidad de contenido que se ha añadido al juego es tanta que Medieval 2 Total War: Kingdoms es, sin duda alguna, el mayor pack de expansión de la historia de la saga Total War. Si ya el original era un título excelente, ahora el número de horas de juego se dispara, así como el interés y la motivación para seguir jugando y probando cosas nuevas. Kingdoms incluirá más de 100 nuevas unidades, 13 nuevas facciones, 50 nuevos edificios e inesperadas localizaciones geográficas, apareciendo unos exóticos escenarios donde librar gigantescas batallas con un espectacular grado de detalle. Desde las junglas del Caribe a Tierra Santa, pasando por las Islas Británicas o las estepas lituanas, Medieval 2 Total War: Kingdoms promete ser un soplo de aire fresco que vuelva a engancharnos a este título. Ya pensábamos que habíamos exprimido casi todas (pero nunca todas) las posibilidades del original.

LA CAMPAÑA DE BRITANNIA nos permite tomar el control de facciones como Inglaterra, Escocia, Gales, Irlanda o Noruega, para tratar de hacernos con la hegemonía en las Islas Británicas durante este convulso (y apasionante) período de su historia. Las Cruzadas nos pone a la cabeza del Reino de Jerusalén, el Principado de Antioquía, el Imperio Bizantino, los Turcos o Egipto, y en esta ocasión, como es de suponer, habremos de luchar por la supremacía en Tierra Santa. Si bien ya era posible revivir magníficas cruzadas con el juego original, el grado de detalle con el que son representadas ahora es mucho mayor. Entre las nuevas unidades que podremos comandar se encuentran algunas muy esperadas, como los lanzadores de fuego griego.

LA CAMPAÑA AMERICANA gira en torno a la conquista del Nuevo Mundo, permitiendo el manejo de Españoles, Mayas, Azte-













cas o Apaches. Jugando con los colonos españoles tendremos que ganarnos el favor de la metrópoli, intentando conseguir las unidades y la tecnología necesaria para avanzar en nuestras invasiones, pues en todo momento estaremos en clara inferioridad numérica. Tendremos que enfrentarnos al reto de conquistar territorios como Cuba, América Central, y parte de América del Norte.

LA CAMPAÑA TEUTÓNICA, en el corazón de Europa, gira en torno al enfrentamiento entre la nación pagana de Lituania y la Orden de los Caballeros Teutones. Si logramos convertir a la población conseguiremos importantes bonificaciones que nos servirán para asentar nuestro dominio sobre el territorio. Los Teutones, una fuerza impresionante, ven limitadas sus posibilidades al no poder establecer ciudades, viéndose forzados a asentarse solamente en castillos. Los Lituanos, por su parte, tendrán que valorar en qué momento abandonan el paganismo para pasar a formar parte del mundo católico, pues las ventajas de cada una de estas opciones son diferentes. Las unidades paganas, al principio, serán nuestra principal fuerza de choque pero, con el paso de los años, el desarrollo de nuestros enemigos nos irá haciendo perder competitividad, y mantenernos como paganos frenará también de forma clara nuestra capacidad de crecimiento. Cada nueva facción dispone de unidades únicas, tan bien diseñadas como las del juego original, manteniéndose la sensación de equilibrio y fidelidad histórica de la saga.

LA INSTALACIÓN del nuevo pack de expansión incluye todas las actualizaciones disponibles hasta ahora para Medieval 2 Total War, y una nueva característica: un modo multijugador "hot-seat" (que había sido implementado mediante un parche) para 2 jugadores en el mismo ordenador, permitiendo la competición sobre el mapa estratégico. No admite jugar las batallas sobre el mapa táctico, pero constituye una excelente fuente de diversión y es algo que muchos veteranos de la saga agradecerán. Con todos estos contenidos, apoyados por el magnífico trabajo de presentación, voces, y textos, el cual ya es habitual en todas las ediciones y packs de expansión de Total War, Medieval 2 alcanzará unas dimensiones tan épicas como su temática.

Pablo Dopico





FIFA 08

OTRA NUEVA TEMPORADA DE FÚTBOL

Desarrollador: EA Sports
Género: Velocidad
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Sega
Plataforma: PS2-PS3-Wii-360-PC-PSP-DS
Web: www.es.ea.com/games/10965

Año tras año, EA Sports pone toda la carne en el asador para crear nuevas entregas de su veterana saga de fútbol, que ofrezcan los suficientes alicientes como para satisfacer a los usuarios y, por supuesto, plantar cara a su gran rival, "Pro Evolution Soccer" de Konami. "FIFA 08" no va a ser una excepción. De hecho, va a incluir bastantes novedades interesantes. Una de ellas, y que será común a todas las versiones, vendrá dada por la actualización de las plantillas. Esto nos permitirá encontrar a estrellas como Thierry Henry en su nuevo equipo, el Barça, o la llegada del "conejo" Saviola al Real Madrid. En total vamos a encontrar más de 500 equipos, agrupados en sus correspondientes ligas. Estarán las principales, encabezadas por la nuestra (LFP), Premier League inglesa o el Calcio italiano. Al contar con las pertinentes licencias oficiales, los estadios, equipaciones, nombre de los jugadores y hasta patrocinadores serán reales, algo que encantará a los más puristas del fútbol virtual.

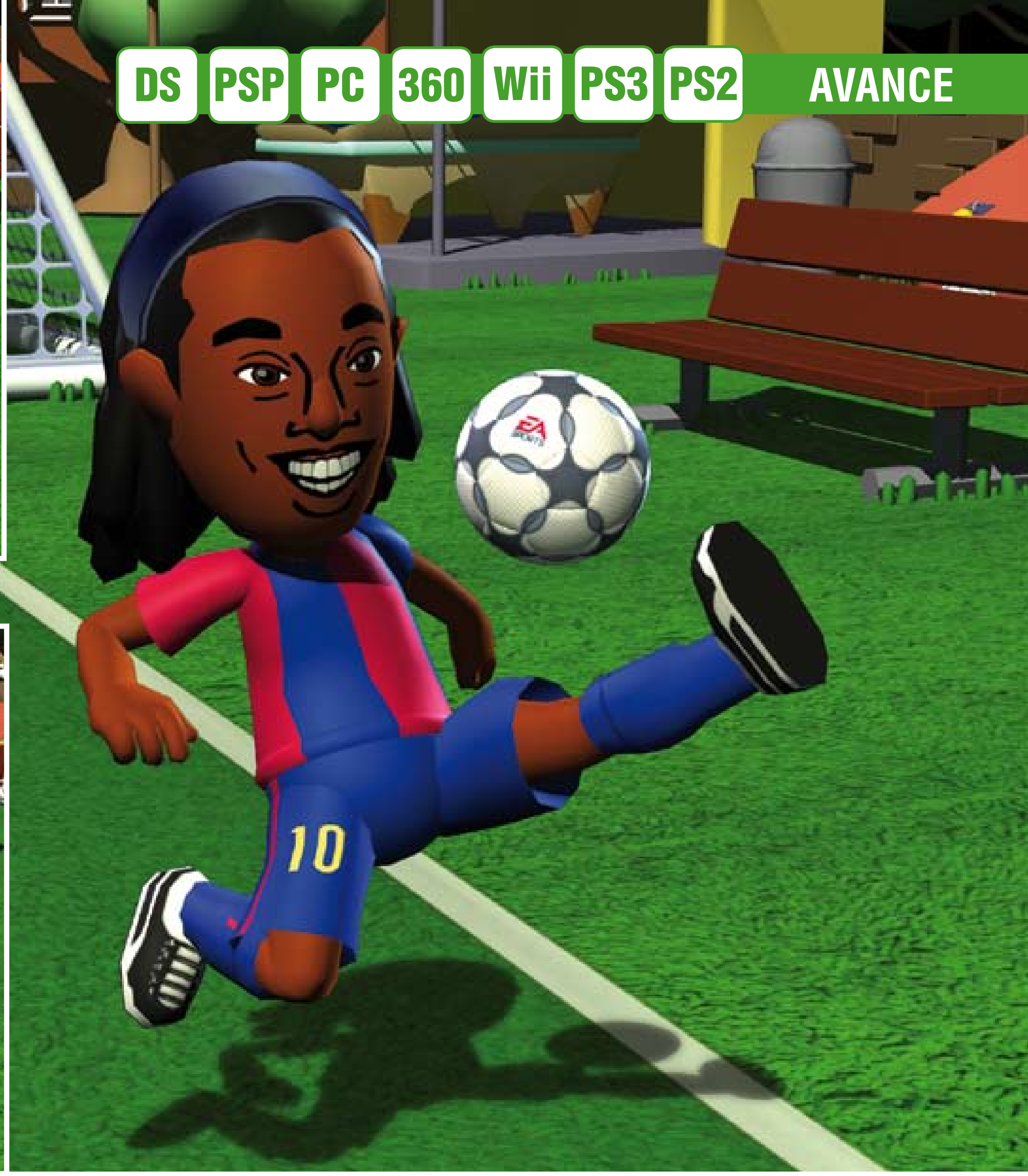
DIFERENTES EQUIPOS de programación están dando forma a las distintas versiones del juego, por lo que notaremos disimilitudes apreciables entre unas y otras. Las consolas de nueva generación más potentes (PS3 y Xbox 360), por ejemplo, recibirán un juego con unos gráficos deslumbrantes. En este caso, el estudio EA Canadá está poniendo mucho empeño en las animaciones de los jugadores, para que resulten lo más suaves, naturales y precisas posible. La física del balón también está siendo retocada, al igual que la inteligencia artificial de los jugadores controlados por la CPU. De los numerosos modos de juego que incorporarán estas versiones, destacará uno nuevo, el llamado Be a Pro. En él, durante los encuentros, al más puro estilo "Libero Grande" (¿os acordáis











de este juego de PlayStation?), únicamente tendremos el control de un jugador, el que elijamos, al que desplazaremos constantemente por el campo cuando y cómo queramos.

LA ENTREGA PARA PS2 también compartirá dicha modalidad, aunque en ella podrán participar hasta cuatro jugadores, controlando cada uno a un futbolista específico. ¿No os parece una idea genial? Aparte de esto, la versión para la veterana consola de Sony contará con la misma jugabilidad de "FIFA 07", aunque se pulirán aspectos como los gráficos, la IA de los jugadores cuando estén en posiciones defensivas o la actuación de los guardametas.

LA EDICIÓN DE WII va a ser la más atípica, ya que integrará un sistema de control diferente al resto, así como modalidades de juego exclusivas. En lo concerniente al manejo, EA Sports está implementando el Family Play, un concepto que va a ser incorporado en otros títulos de la compañía. Con ello se pretende simplificar lo máximo posible el control, para que incluso los jugadores menos habilidosos puedan jugar sin problemas. Empleando el dúo Wiimote / Nunchaku será posible realizar numerosas acciones fácilmente. Para tirar a puerta, por ejemplo, bastará con desplazar el Wiimote en la dirección exacta en la que queremos que vaya dirigido el balón. Así de fácil. Además, esta entrega incluirá tres minijuegos exclusivos que sacarán el máximo provecho al sensor de movimientos del Wiimote, como un divertidísimo futbolín virtual.

POR ÚLTIMO, las versiones para portátiles mostrarán un buen aspecto. La correspondiente a PSP será bastante similar a la de PS2, ostentando un acabado gráfico realmente bueno. Nintendo DS, en cambio, no recibirá una edición que brille por su acabado técnico, pero sí poseerá un buen sistema de control y una jugabilidad más dinámica.

"FIFA 08" estará en el mercado muy pronto y colmará las ansias de fútbol de los poseedores de cualquier plataforma.

Sergio Martín







World in Conflict

LA MEJOR ESTRATEGIA ES JUGAR EN EQUIPO

Desarrollador: Massive Entertainment
Distribuidor: Vivendi Universal
Género: Estrategia en Tiempo Real
Plataforma: PC
Fecha salida: Septiembre
Web: http://www.worldinconflict.com

Ha sido el verano de "World in Conflict". Durante todo el mes de Julio hemos podido disfrutar de la beta pública de este fantástico juego desarrollado por Massive. El grado de atención al detalle, su excepcional calidad gráfica, la fluidez con que se desarrolla la acción y su profundidad estratégica son realmente impresionantes. El modo online nos ha tenido enganchados durante días. Ahora hemos podido poner nuestros ratones al rojo vivo con la campaña para un sólo jugador, que no desmerece en absoluto, y en la que tendremos que defender Estados Unidos de la invasión rusa durante un bien número de misiones. "World in Conflict", ya podemos decirlo, será un juego que marcará época. Como habíamos adelantado en números anteriores, WiC está ambientado en una hipotética guerra entre los Estados Unidos y la Unión Soviética a finales de los años 80. La Guerra Fría deja de estar bajo control, y las hostilidades se recrudecen. El detonante de la tercera guerra mundial será la tensión en Europa, que terminará por impulsar a la URSS a llevar la guerra al mismísimo corazón de América. Nuestra labor será impedir el avance soviético mediante el uso inteligente de nuestras fuerzas.

LO MÁS DESTACABLE de "World in Conflict" es su magnífico sistema de juego. A pesar de lo que podáis pensar al ver las capturas, no se trata de un juego de estrategia convencional: no hay que construir bases ni recolectar recursos, sino utilizar pequeños grupos de unidades que recibimos de forma regular, complementados con ayudas tácticas o nuevas unidades que compraremos con los puntos obtenidos du-













rante la partida. No decepcionará a los estrategas más experimentados, que agradecerán las grandes posibilidades tácticas, el uso del terreno y los accidentes geográficos. El rasgo que define a WiC es la necesidad de coordinarnos con el resto de jugadores para poder alzarnos con la victoria. Pero donde "World in Conflict" destaca por encima del resto es en la sencillez y naturalidad con la que cualquiera puede empezar a jugar, aunque llegar a dominar cualquiera de los ejércitos requiere bastantes horas de práctica.

"WORLD IN CONFLICT" evoluciona con el jugador. Por poner un ejemplo, si decidimos concentrarnos en la infantería, al principio descubriremos que somos muy vulnerables a la artillería enemiga, las unidades acorazadas y los bombardeos. Con el paso del tiempo, si nos familiarizamos con las diferentes formaciones y combinaciones de unidades, aprendemos el arte de escondernos en bosques y edificios, y esquivamos el napalm con el que, invariablemente, nuestros enemigos tratarán de eliminarnos, nos convertiremos en auténticos maestros. Todas las unidades pueden tener un papel destacado si sabemos utilizarlas y combinarlas. Los vehículos ligeros son la forma más rápida de hacernos con el control de puntos alejados antes que nuestros oponentes se den cuenta. Su bajo coste también facilita que podamos utilizar una gran cantidad de unidades para mantenerlas en los puntos de control, con lo que automáticamente se construirán todas las estructuras posibles (defensas contra la infantería, anti-tanque y antiaéreas). Estas defensas nos permitirán aguantar la posición frente a casi cualquier ataque, usando sucesivas oleadas de unidades económicas. Mientras llegan refuerzos, podremos descargar toda la furia de nuestra artillería sobre las líneas enemigas. Por supuesto, una buena columna de tanques pesados hará mella en nuestras defensas, pero si posicionamos unidades en bosques y edificios, forzaremos al enemigo a empantanarse en una guerra sin cuartel por cada metro de terreno, haciéndonos ganar una gran cantidad de puntos, que podremos utilizar en devastadores bombardeos sobre sus líneas. Si el puente con el que nuestras unidades accedían a un punto clave es destruido, podremos pasar a construir APC's anfibios con los que sorprender a nuestros enemigos por la espalda. La misión en la que debemos defender la mismísima Estatua de la Libertad resulta realmente espectacular. Son este tipo de cosas lo que convierte a "World in Conflict" en un auténtico juegazo. Eso, y las bombas atómicas que hacen desaparecer medio mapa. Impagable.

Pablo Dopico







Jericho

ACCIÓN PARANORMAL

Desarrollador: Mercury Steam	Distribuidor: Atari
Género: Shoot´em up subjetivo	Plataforma: PS3, Xbox 360 y PC
Fecha salida: Otoño	Web: www.codemasters.com/jericho

Menudo as que tenían guardado bajo la manga Atari y Codemasters. ¿Cuántos de vosotros conocíais el desarrollo de este juego? Seguro que no demasiados. No se le ha dado nada de bombo a este particular shooter en primera persona llamado "Jericho" aunque, tras haber probado una versión preliminar, nos hemos quedado verdaderamente estupefactos. Las razones son muchas, comenzando por su magnífica y desconcertante ambientación. Resulta que deberemos controlar a un equipo de asalto integrado por varios miembros, tipos que deben eliminar a una maraña de engendros infernales. Dará un miedo terrible divisar uno solo de estos monstruos. Por suerte, los militantes de este equipo tampoco serán seres corrientes en absoluto, puesto que poseerán unas armas y habilidades sobrenaturales. Para que os hagáis una idea de lo que podrán llegar a hacer, una de las chicas será capaz de disparar balas con su arma de larga distancia y, ¡atentos!, guiar la trayectoria de cada proyectil lanzado con su mente. Es decir, que con una única bala la chica podrá acertar a varios objetivos en diferentes partes de su cuerpo. ¿Qué os parece? Lo mejor es que a medida que avancemos, podremos combinar las habilidades de varios protagonistas.

CAMBIAR DE PERSONAJE a menudo va a ser requisito indispensable para superar ciertas situaciones, pudiendo permutar de un individuo a otro en el acto. Y no sólo eso, puesto que también tendremos la posibilidad de dar ciertas órdenes al resto de los personajes que no controlemos directamente, y que serán manejados por la CPU. La inteligencia artificial de los enemigos estará muy pulida, así que tendremos que estar constantemente alerta.

Técnicamente el título mostrará muy buenas aptitudes, con una atmósfera tétrica y oscura que nos mantendrá siempre en vilo. "Jericho" tiene un aspecto general magnífico que, desde luego, va a ofrecer toneladas de gore, acción y, hasta cierto punto, originalidad.

Shy Guy













Project Gotham Racing 4

PASIÓN POR LA VELOCIDAD

Desarrollador: Bizarre Creations
Género: Velocidad
Fecha salida: Septiembre
Distribuidor: Microsoft
Plataforma: Xbox 360
Web: www.bizarrecreations.com/games/pgr4

No contentos con poner en el mercado uno de los mejores juegos de conducción, el soberbio "Forza Motorsport 2", Microsoft pretende volver a deleitar a los entusiastas del motor con otra ración sobresaliente de velocidad, glamour y espectáculo. Y piensa hacerlo presentando la cuarta entrega de "Project Gotham Racing", uno de los "racer" más reputados del sector. El estilo y espíritu del juego se mantendrán intactos con respecto a las anteriores ediciones. La mezcla entre simulación y arcade será perfecta, al igual que el sistema de Kudos, que nos premiará por conducir bien. Pero no os confiéis, porque "Project Gotham Racing 4" va a venir rebosante de innovaciones…

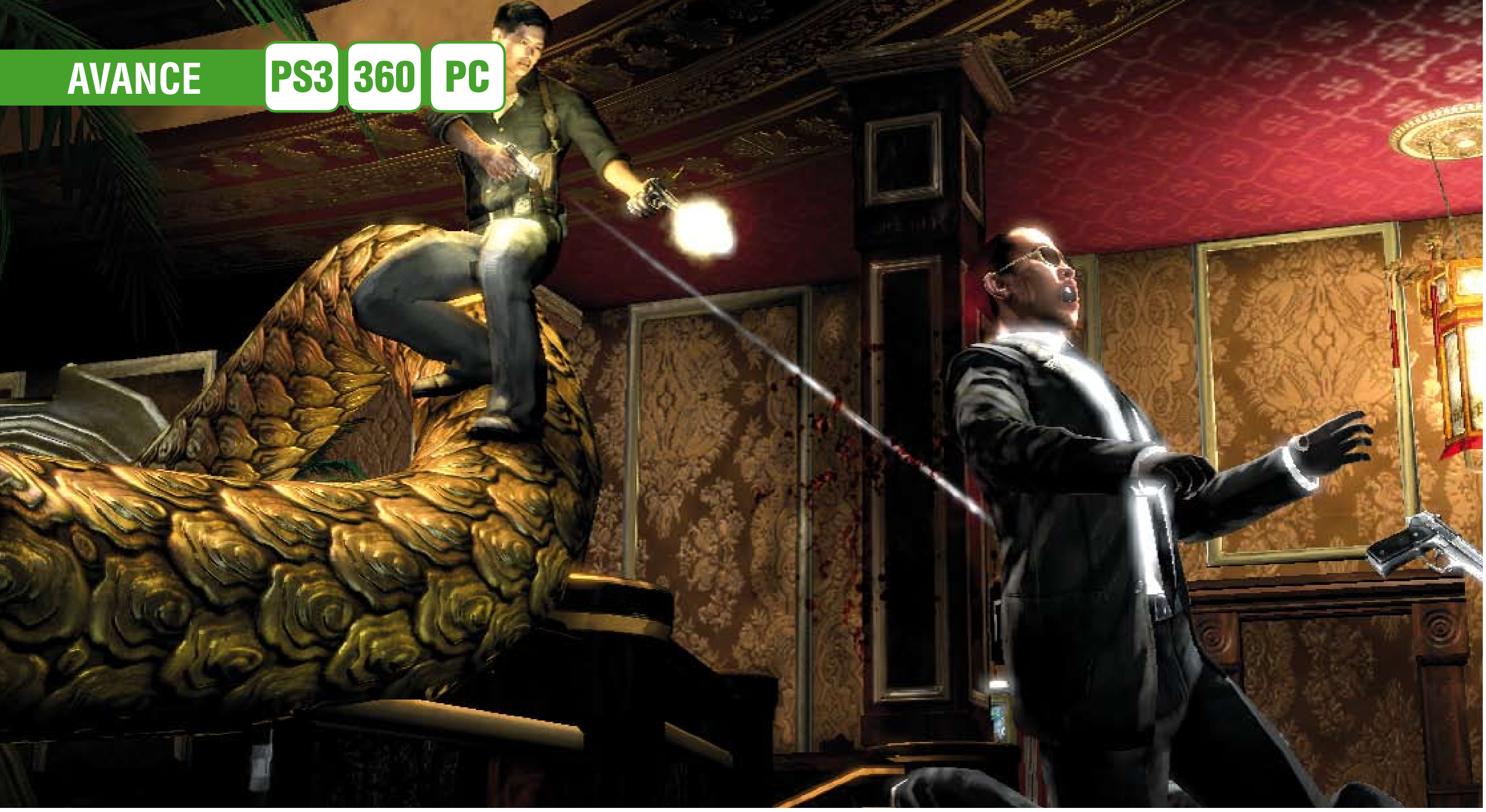
LA MAYOR NOVEDAD será la inclusión, por vez primera, de motocicletas. Un par de docenas de los modelos más destacados de Suzuki, Honda, Ducati y otras firmas punteras estarán esperándonos. Junto a ellas, por supuesto, casi un centenar de coches. Ferrari, Shelby, Jaguar, y varios fabricantes más, cederán las oportunas licencias para que podamos pilotar réplicas exactas de algunas de sus creaciones más inspiradas. En "PGR4" participaremos en excitantes carreras conformadas tanto por coches como motocicletas, lo que supondrá un nuevo universo de posibilidades y sensaciones. Pero ahí no acabarán las novedades. Bizarre Creations ha asegurado que, en esta ocasión, las condiciones climatológicas van a ser variables. Eso quiere decir que en mitad de una prueba podrá ponerse a diluviar repentinamente, hecho que afectará a las condiciones de la carretera.

EN MATERIA GRÁFICA también apreciaremos avances notables, como una mayor resolución, circuitos más detallados y una tasa de frames que nunca bajará de 30 cuadros por segundo. La variedad de circuitos también crecerá, pudiendo correr en esta ocasión en diez localizaciones, tan exóticas como Québec, Macau, San Petersburgo, Tokio o Shangai. Se acerca otro título sensacional de velocidad a Xbox 360, y en exclusiva…

Sergio Martín







Stranglehold

ACCIÓN AL ESTILO JOHN WOO

Desarrollador: Midway
Género: Aventura de acción
Fecha salida: Septiembre
Distribuidor: Virgin
Plataforma: PS3, Xbox 360 y PC
Web: www.strangleholdgame.com

Hacía muchísimo tiempo que Midway no apadrinaba un juego tan prometedor como éste. Dentro de escasas semanas veremos hasta dónde llega "Stranglehold". Por ahora está claro que tiene a toda la prensa especializada muy pendiente de su desarrollo. Y no es para menos. Esta recalcitrante aventura de acción en tercera persona está siendo concebida con la ayuda de dos personas muy especiales: John Woo y Chow Yun-Fat. Para los que desconozcan estos nombres, les diremos que el primero es uno de los directores de cine más respetados de Hong Kong y Hollywood, siendo un auténtico maestro ideando películas de acción. El segundo, Chow Yun-Fat, es un actor como la copa de un pino, y él mismo ya ha protagonizado varios de los films creados por John Woo, como Once a Thief, Hard Boiled o The Killer. En fin, que ambos forman un dúo de gran calibre.

LA ACCIÓN más espectacular y las altas dosis de violencia siempre han sido las señas de identidad de los trabajos de John Woo, y "Stranglehold" no será una excepción. La historia transcurrirá en varios lugares, como Chicago y Hong Kong, y narrará las experiencias de un policía muy especial, el inspector Tequila, que estará "interpretado" por Chow Yun-Fat.

EL OBJETIVO de la aventura será, básicamente, tomar el control de Tequila y eliminar a balazos a cuanto criminal se nos ponga a tiro, ya sean asesinos o traficantes de drogas. El ritmo y el estilo de juego recordarán mucho a un grande de esta misma clase de títulos, el magnífico "Max Payne". Si recordáis, el desarrollo de Remedy Entertainment fue el primero en emplear el tiempo bala durante los enfrentamientos, habilidad que también podrá usar el inspector Tequila. Cuando lo













haga, todo transcurrirá a cámara lenta, resultando mucho más fácil acertar a nuestros contrincantes que, casi siempre, nos atacarán en masa. Pero esta no será la única aptitud del protagonista. Su agilidad rivalizará con la de cualquier gimnasta, siendo el tipo capaz de disparar al mismo tiempo que efectúa saltos laterales, rueda por el suelo o, incluso, mientras se desliza sobre barandillas. Lo mejor tendrá que ver con su capacidad para esquivar balas, al más puro estilo Neo (el héroe de "The Matrix"), acción que os sorprenderá por su espectacularidad. Materializar estos movimientos no será un problema en absoluto, ya que el manejo del personaje estará chupado: bastará emplear el stick analógico más dos o tres botones para realizar las acciones principales.

EL ARSENAL del que podrá echar mano será muy completo. Rifles de mira telescópica, ametralladoras, automáticas, recortadas o revólveres le acompañarán allá donde vaya, causando con estas armas verdaderos estragos. Como os comentábamos antes, el título incorporará cuantiosas secuencias duras y tendrá un marcado aire adulto. En "Stranglehold" asistiremos a ejecuciones, disparos a quemarropa, conversaciones altisonantes y mucho más, por lo que el juego no será el más indicado para los niños.

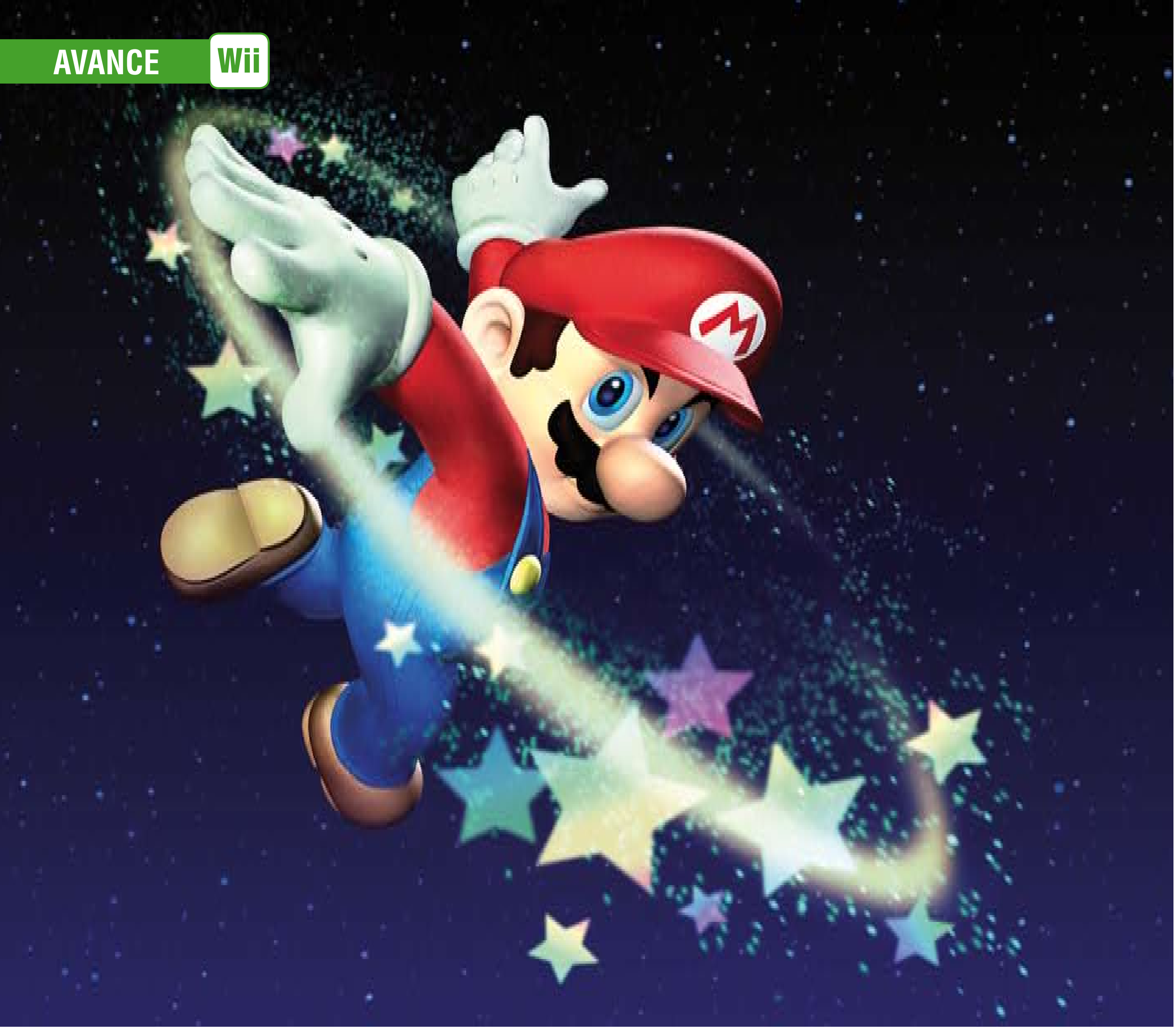
VISUALMENTE el título estará muy bien perfilado. El aspecto de Tequila será idéntico al del actor que encarnará el personaje, y la apariencia de los enemigos tampoco desmerecerá. Las localizaciones brillarán por su fantástica variedad. Tendremos que repartir plomo en locales tan variopintos como museos, bares de copas, mercados o paisajes montañosos. La calidad de todas sus texturas estará garantizada y, además, en todos ellos encontraremos infinidad de objetos que podremos destruir, como sillas, mesas, botellas, rocas o trozos de madera. "Stranglehold" lo tiene todo para acabar triunfando en PlayStation 3, Xbox 360 y PC. Actualmente existen muy pocos juegos que ofrezcan la misma carga de acción y vistosidad.

Carlos Segura









Super Mario Galaxy

MARIO, UN FONTANERO GALÁCTICO

Desarrollador: Nintendo	**Distribuidor:** Nintendo
Género: Aventura / Plataformas	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Noviembre	**Web:** www.nintendo.es

DeLa mascota más famosa de Nintendo, Mario, es uno de los personajes más conocidos y respetados del sector. A lo largo de su trayectoria, el fontanero ha protagonizado infinidad de aventuras, algunas de las cuales están consideradas como auténticas obras maestras. Gracias a la generosidad de Nintendo España, quienes nos invitaron a probar una versión preliminar de "Super Mario Galaxy", estamos en posición de adelantaros que este juego va a ser una nueva maravilla.

"SUPER MARIO GALAXY" es de esos títulos que, en cuanto lo pruebas diez minutos, ya sabes que es algo muy especial. La cantidad de virtudes que va a atesorar este juego de aventuras y plataformas va a ser extraordinario. De todas ellas, bajo mi humilde punto de vista, la más destacada tendrá que ver con su desarrollo, que no se parecerá a nada que hayáis experimentado hasta la fecha. Nuestra misión será la de viajar por los distintos planetas de una galaxia ficticia, a los que podremos acceder mediante una especie de lanzaderas con forma de estrella. Estos mundos presentarán diferentes formas, aunque casi siempre serán esféricos y de reducido tamaño. En cada uno de estos pequeños planetas habrá que desempeñar una tarea determinada para poder acceder al siguiente. Os aseguro que la variedad de estos trabajos va a dejaros estupefactos. En los escasos niveles en los que pude participar me las tuve que ingeniar para capturar conejos, encontrar fragmentos de estrellas lanzaderas, eliminar a una planta carnívora gigante, pulsar interruptores,











meterme por el interior de tuberías, trepar por tallos de plantas gigantes... ¡Y que conste que estos son únicamente algunos ejemplos!

LA IMAGINACIÓN que derrochará el título no tendrá comparación con aventura alguna. Cada uno de los mundos poseerá una apariencia diferente del resto, y encontraremos decenas de ellos a lo largo de nuestro viaje. En la gran mayoría de estos planetas nos las tendremos que ver con enemigos muy simpáticos, a los que habrá que "despachar" haciendo uso de las múltiples habilidades de Mario. El protagonista será capaz de andar, correr, trepar, nadar, efectuar culetazos, golpear, lanzar proyectiles... Todas estas acciones podremos realizarlas cómodamente, gracias a un sistema de control perfecto. El Nunchaku servirá principalmente para desplazar a la mascota (con el stick analógico), fijar la cámara tras nuestro personaje y dar culetazos. Por su parte, el Wiimote, entre otras cosas, nos permitirá apuntar y disparar a los rivales con gemas (que será posible recoger por los decorados), saltar de varias formas distintas y conseguir que Mario ejecute un ataque ciclón, movimiento que se materializará cuando agitemos el mando.

Aparte de todo esto, durante la aventura descubriremos nuevos poderes para el fontanero, habilidades que jamás habíamos visto en sus anteriores andanzas. Tras obtener un champiñón determinado, Mario podrá transformarse en varios seres que le conferirán nuevas aptitudes. Nosotros hemos tenido ocasión de verle disfrazado de fantasma y abeja, y os aseguramos que el aspecto que luce el héroe cuando se encuentra de esta guisa es graciosísimo. En estado de abeja, Mario será capaz de volar durante un corto espacio de tiempo, habilidad que le permitirá alcanzar partes de los escenarios de otra forma inaccesibles. Estas transformaciones enriquecerán aún más la ya de por sí formidable jugabilidad del título.

Por si todo esto no fuera ya suficiente, técnicamente va a ser (junto con "Metroid Prime 3: Corruption") el juego de Wii más avanzado del momento, con entornos coloridos y texturas muy pulidas. Nintendo sabe que tiene un su poder un auténtico "system-seller". Preparaos, porque en Noviembre va a desatarse una auténtica "MarioManía". Un consejo: reservad el juego en cuanto podáis...

Sergio Martín















Skate

LA ALTERNATIVA A TONY HAWK

Desarrollador: Electronic Arts	Distribuidor: Electronic Arts
Género: Deportivo	Plataforma: PS3, Xbox 360
Fecha salida: Noviembre	Web: www.ea.com/skate

Acaba de ser seleccionado como uno de los mejores juegos deportivos de la reciente feria americana E3, lo cual ya es algo a tener en cuenta. Además, muchos ya lo apodan "Tony Hawk´s Killer", dada la altísima calidad que atesora el título, a pesar de encontrarse inacabado. "Skate" es la nueva apuesta de Electronic Arts en el género de los "skating games" y, desde luego, sus cartas de presentación se nos antojan bastante sugerentes.

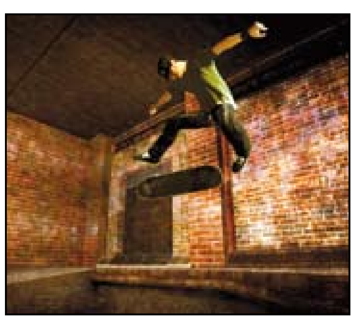
LA NÓMINA DE "SKATERS" profesionales que van a ser incluidos en el juego es apabullante. Veremos a tipos como Paul Rodríguez, PJ Ladd o hasta Danny Way, quizá el deportista más conocido de todos. Cada uno tendrá sus propias características, así como sus "tricks" y movimientos favoritos. Precisamente la forma de llevar a cabo estas maniobras va a ser una de las excelencias principales de este juego.

EL STICK derecho del mando de control se convertirá en nuestro mejor aliado. A diferencia de lo experimentado, tanto en la serie "Tony Hawk" como en el resto de sus clones, para materializar las acrobacias no habrá que pulsar combinaciones de botones. Bastará con desplazar la palanca en la dirección precisa. Los que estén acostumbrados al sistema tradicional tardarán un poquito en hacerse con este nuevo planteamiento aunque, cuando lo hagan, lo encontrarán mucho más cómodo, intuitivo y, si nos apuráis, hasta realista. Para ejecutar, por ejemplo, un "ollie" (una de las maniobras más sencillas), habrá que llevar la palanca hacia abajo para, acto seguido, desplazarla hacia arriba.

SU PRESENTACIÓN GRÁFICA va a ser excelente. Las majestuosas proporciones de los decorados no tendrán parangón en el género, mientras que el tamaño y detalle de los deportistas serán fabulosos. Gracias a "Skate", el mundo de los simuladores de patinaje va a ponerse al rojo vivo. ¿Será capaz de superar al inminente "Tony Hawk´s Proving Ground" de Activision?

Sergio Martín










PlayStation 2
12+
www.pegi.info
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
¿Quieres explorar
galaxias desconocidas
y luchar por fantásticos tesoros
como lo haría un pirata?
Descubre lugares mágicos
donde te esperan riquezas
que jamás hubieras
imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua,
la galaxia está llena de tiburones.
PlayStation 2
Rogue Galaxy
roguegalaxygame.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Rogue Galaxy ©2005-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Level 5. Rogue Galaxy is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Sega Rally

UN RALLY DE CATEGORÍA

Desarrollador: Retro Studios	**Distribuidor:** Sega
Género: Velocidad	**Plataforma:** PS3, 360, PSP y PC
Fecha salida: Otoño	**Web:** www.sega-europe.com

A mediados de la década de los 90, Sega lanzó al mercado una recreativa antológica que sentó las bases de lo que debía atesorar un juego de velocidad para llegar a ser sobresaliente. Su nombre era "Sega Rally", y enganchó a millones de jugadores. Tiempo después, la compañía programó nuevas ediciones de la franquicia aunque, poco a poco, la calidad de las producciones fue bajando y acabó arruinando la reputación de la saga. Para recuperar su status (que jamás debió perder), Sega está mimando el desarrollo de la nueva entrega de la serie, que llevará el mismo nombre que el original. El equipo inglés encargado de su programación parece estar realizando un trabajo fastuoso, a juzgar por las inmejorables sensaciones que nos ha dejado una versión preliminar.

LO MÁS DESTACADO de "Sega Rally" es su incuestionable estilo arcade, aunque también ofrece varias pinceladas de simulación que lo alejan de títulos como pueden ser "Burnout" o "Flatout". La conducción que propone este juego es excitante, recordando mucho a la que presentaba la recreativa de 1995. Los derrapes y contravolantes son continuos, con una sensación de velocidad muy conseguida. Debemos adaptarnos constantemente a las condiciones del terreno ya que varían vuelta tras vuelta. Esto es debido a que Sega está utilizando la más alta tecnología para dar vida a cada escenario, esforzándose en concebir el terreno más realista jamás visto. Todos los caminos, senderos y carreteras que atravesamos están formados por varias capas de texturas y, en función de nuestro comportamiento en carrera y la trazada que escojamos, se van modificando. Es decir, que si pasamos varias veces por un charco (por poner un ejemplo), se quedará sin agua paulatinamente, mientras que el resto del terreno cercano se irá mojando y







reblandeciendo en el caso de que sea tierra. Otro caso: si corremos sobre la nieve, ésta se derretirá en función de nuestra trayectoria, y la trazada será cada vez más limpia. Como es lógico, nuestra conducción se verá claramente afectada por las cambiantes condiciones de los circuitos, debiendo adaptarnos progresivamente a este hecho.

SEGÚN EL TRAZADO que escojamos, el terreno variará mucho. Asfalto, barro, gravilla, nieve o hielo afectarán de forma distinta al agarre, suspensión y a la física general de los coches. Como muchas de las pistas albergarán varias clases de tierra, habrá que estar siempre alerta de los posibles cambios.

LOS COCHES que estarán a nuestra disposición serán reales y estarán muy bien elaborados. A nuestro alcance tendremos vehículos como el Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Ford Focus o Peugeot 206. Es decir, que pilotaremos modelos de los principales fabricantes. Todos ellos estarán incluidos en diferentes categorías según sus prestaciones, y se manejarán de manera totalmente diferente. Los modos de juego asegurarán horas de entretenimiento. A las múltiples modalidades para un jugador, se sumará un interesante modo online para hasta seis participantes. Y según pretenden los desarrolladores, la tasa de frames por segundo no bajará en ningún caso de 30 cuadros, lo que asegurará una suavidad total.

EL NIVEL GRÁFICO va a ser otra de las grandes bazas de "Sega Rally". Al ya mencionado realismo en el diseño de los coches, se sumarán unos decorados impactantes, en los que será posible apreciar efectos de luces impresionantes, multitud de espectadores y otros objetos móviles, así como un modelado absolutamente formidable del agua. Además, el número de escenarios va a ser bastante generoso. Todos estos elementos harán, de esta gran apuesta de Sega por la velocidad, una auténtica maravilla para los seguidores al mundo de los rallies. Seguro que nadie queda defraudado por el resultado final.

Shy Guy







Medal of Honor: Airbone

VUELTA A LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, ESTA VEZ EN PARACAÍDAS



Desarrollador: Electronic Arts	**Distribuidor:** Electronic Arts
Género: First Person Shooter	**Plataforma:** PC, Xbox 360, PS3
Fecha salida: Septiembre	**Web:** www.ea.com

La veterana saga "Medal of Honor" está dispuesta a seguir dando guerra, y nunca mejor dicho. Con esta nueva entrega, denominada "Airborne", el énfasis se pone en los paracaidistas, unidades de élite utilizadas de forma intensa durante la Segunda Guerra Mundial para misiones especialmente complejas y en mitad del territorio enemigo. Desde la perspectiva de uno de estos soldados de infantería aerotransportada atravesaremos todos los frentes enfrentándonos a las tropas alemanas. La gran aportación que "Airborne" hace a la saga MoH es la posibilidad de abordar cualquier mapa desde cualquier punto de partida, con lo que cada nuevo intento puede ser completamente distinto al anterior.

POR LO GENERAL, al lanzarnos desde el avión hemos de maniobrar con nuestro paracaídas, buscando un lugar donde aterrizar. Podremos quedarnos en un tejado, si así lo deseamos, para tratar de sorprender al enemigo actuando como francotiradores. Es posible saltar de una azotea a otra, buscando caer a la espalda del oponente, dirigirnos a un área poco vigilada o, incluso, tirarnos en medio del mapa (con lo que lo más probable es que seamos abatidos en pocos segundos). Para garantizar que toda esta libertad funcione de forma adecuada, la inteligencia artificial de los soldados se ha desarrollado más de lo habitual, ya que la acción no puede llevarse sobre raíles como en anteriores entregas de "Medal of Honor". Los enemigos ahora nos plantearán duros e impredecibles retos, en especial en los niveles más avanzados. En la beta que hemos podido probar, las tropas alemanas se escondían, aprovechaban bien la cobertura, y trataban de flanquearnos o lanzarnos granadas. Realmente impresionante. Del mismo modo, nuestros compañeros de armas lucharán codo con codo a nuestro lado,





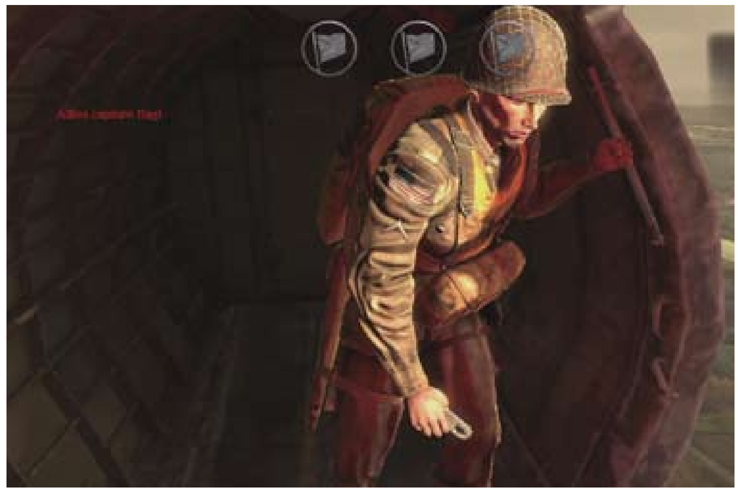












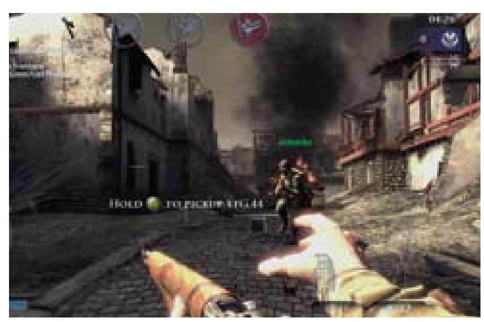
tratando de ayudarnos a superar las emboscadas del enemigo. El juego cubre las principales operaciones de la Segunda Guerra Mundial donde participaron paracaidistas: desde la invasión de Sicilia (Operación Husky) hasta la Operación Varsity, en la mismísima Alemania. En cada una de ellas, nos veremos obligados a pensar con antelación la táctica que vamos a emplear para conseguir nuestro objetivo, existiendo un buen número de posibilidades, ya que los mapas son complejos y están muy bien diseñados. La jugabilidad es extraordinaria, entre otras cosas por el inteligente uso de la física, como por ejemplo, a la hora de lanzar granadas. Las posibilidades de personalización de las armas con las que vamos obteniendo mayor experiencia a medida que avanzamos en el juego, y el poder escoger la combinación adecuada para cada misión entre rifles, ametralladoras, escopetas… confieren a "Medal of Honor: Airborne" un gran interés, haciendo que deseemos volver a jugar las fases ya superadas para probar cosas nuevas.

EL APARTADO SONORO, como es regla en la saga "Medal of Honor", es impresionante: los disparos zumban, los aviones pasan por encima de nosotros, las balas impactan contra el metal o la tierra con sonidos característicos… a la vez que oímos las voces de nuestros compañeros y las de los enemigos pidiendo refuerzos o avisando de nuestra presencia. Tan solo con escuchar la música de la introducción ya es suficiente para emocionarnos y meternos de lleno en la magnífica atmósfera. Tanto la versión de XBOX 360 como la de PC son idénticas, destacando (sobre todo) la magnífica calidad de la iluminación, las texturas y los efectos gráficos que hemos podido ver. También esperamos grandes cosas de la versión de PS3, pues podría ser uno de los shooters imprescindibles para este sistema. Como sucedía con el primer MoH, a los cinco minutos de empezar la partida, uno se siente envuelto en plena Segunda Guerra Mundial, en medio de una aventura épica y rodeado de acción. Esperamos que este sea el juego que revitalice a una franquicia cuyas últimas entregas no han gozado del mismo éxito que las primeras (a pesar de ser también buenos juegos). Electronic Arts parece haber querido devolver a la serie a la primera línea de fuego con este "Medal of Honor: Airborne", un título espectacular como pocos, con unos gráficos de nueva generación que dejan atrás a la mayoría de los shooters en primera persona, y una libertad de acción que le otorga originalidad y una profundidad táctica mayor de lo que venía siendo habitual en la saga. Lo esperamos a principios de Septiembre para las principales plataformas.

Pablo Dopico











Pro Evolution Soccer 2008

¿UN SIMULADOR DE FÚTBOL DEFINITIVO?

Desarrollador: Konami	**Distribuidor:** Konami
Género: Deportivo (Fútbol)	**Plataforma:** PS3, 360, PSP y PC
Fecha salida: Otoño (Octubre)	**Web:** www.es.gs.konami-europe.com

De la mano de Konami, os presentamos algunos de los datos más significativos de esta nueva entrega de la conocidísima saga "Pro Evolution Soccer". Para empezar, este año, Konami ha roto con la tradición de sumarle siempre "+1" a cada título por cada año que pasaba, es decir, (PES 5, PES 6… en el que el número no correspondía con el año). Esta entrega, en lugar de llamarse PES 7, pasará a denominarse "Pro Evolution Soccer 2008" (al igual que el estilo de FIFA), para que sea más fácil de recordar e identificar según en el año en que se creó.

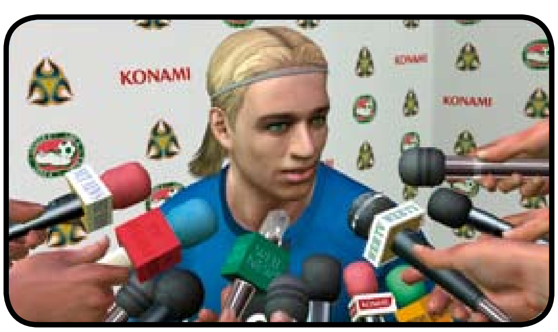
UNA DE LAS NOVEDADES más destacadas de este "Pro" es su sofisticada e innovadora inteligencia artificial, que llega con el sobrenombre de Teamvision (un arma secreta con la que atacar a su rival más duro: el simulador futbolístico FIFA de EA). Dicha novedad permite que cada acción realizada en el juego sea siempre única y diferente, logrando unos partidos emocionantes y reales (más de lo que podamos imaginar), además de "estrujarnos el coco" para crear nuestras propias estrategias en el campo de juego.

CADA JUGADOR tendrá sus propias habilidades y personalidad, es decir, en el juego se comportará de una manera u otra según el personaje que hayamos escogido. Se potenciará el "juego sucio", podremos seleccionar cuántos y cuáles jugadores formarán la barrera, así como otras acciones como saques de esquina, y un largo etcétera.

ESTA ENTREGA contará con un modo entrenamiento, el cuál tendrá un papel muy importante porque, gracias a él, los jugadores podrán ejercitarse, consiguiendo más habilidades y perfección a la hora de jugar en el campo de verdad. También cabe destacar la inclusión de nuevos campos nunca vistos hasta ahora en la saga. Unos estadios que estarán llenos de aficionados y seguidores con incontables detalles. También aparecerán nuevos estados climatológicos y distintos rasgos de ánimo en los rostros de los jugadores.

EL APARTADO TÉCNICO se verá mucho más fuerte y enfocado en las versiones de PS3 y XBOX 360, las cuales contarán con una mayor apariencia gráfica (por cierto, es el primer PES para la nueva de Sony y el segundo para la 360). Se nota un gran aumento en los detalles de los jugadores, con unos rostros faciales que ahora se verán mucho más nítidos y













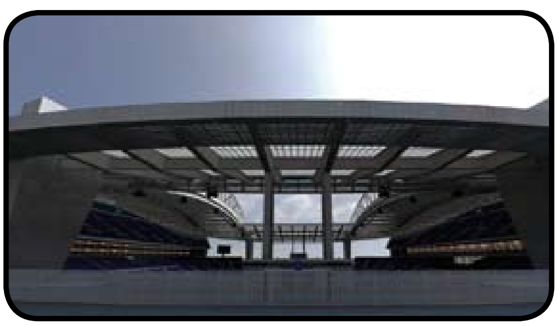


detallados, para parecerse aún más a los de la vida real. Estas dos versiones contarán con un modo edición en el que nos permitirán a los usuarios personalizar nuestras partidas.

LAS ANIMACIONES en los partidos nos darán más sensación de realismo, ya que no serán tan repetitivas, apareciendo incluso escenas de forofos y seguidores fuera del campo que ven el partido a través de sus televisores, y ruedas de prensa a los jugadores una vez acabado el encuentro. Si nos fijamos en la tradición de los años anteriores, "Pro Evolution Soccer" debería salir en el mes de Octubre, pero aún no está confirmada la fecha exacta para España. Aparecerá simultáneamente a las consolas PS3, XBOX 360, PS2, PC, PSP y NDS. ¿Qué pasará con Wii? Parece ser que Konami la "tiene algo marginada" en este aspecto… ¿Será que la compañía nipona está creando un simulador exclusivo para la sobremesa de Nintendo? Permaneceremos a la espera de nuevas noticias porque aún no se sabe nada.

EN CONCLUSIÓN, un videojuego que, según sus desarrolladores, será el "simulador definitivo" y que ningún fan del fútbol debería de perderse.

Sebas. L.





Juiced 2

VUELVE LA FIEBRE DEL TUNING

Desarrollador: Juice Games	**Distribuidor:** THQ
Género: Velocidad	**Plataforma:** PS2-PS3-360-PC-PSP-DS
Fecha salida: Otoño	**Web:** www.juiced2hin.com

Los juegos de velocidad y tuning tienen un enorme éxito en nuestro país. Sagas como "Need for Speed" de EA o la que nos ocupa, "Juiced", congregan a miles de seguidores que disfrutan tanto participando en carreras como personalizando sus vehículos. "Juiced 2: Hot Import Nights" va a seguir la línea de su antecesor, pero cambiando un tanto el "aire" y la atmósfera de la competición. En esta ocasión, las carreras urbanas no van a desarrollarse en un estilo "underground", sino que serán totalmente legales. Los circuitos estarán debidamente preparados y en ellos se darán cita una buena cantidad de aficionados.

EL DISCO INCLUIRÁ un buen surtido de opciones de juego, siendo Trayectoria el principal. Aquí el reto consistirá en convertirnos en unos pilotos reputados, teniendo que superar un elevado número de obstáculos por el camino. Antes de ponernos al volante de ningún coche tendremos la ocasión de crear a nuestro personaje (opción muy de moda en estos tiempos), pudiendo escoger su sexo, ropa, aspectos faciales, peinado y otros elementos de entre una amplísima gama de opciones. Cuando ya estemos listos, tocará superar un par de pequeñas pruebas, que servirán como tutoriales del juego. Estos eventos, además de instructivos, nos permitirán obtener dinero, que nos vendrá muy bien para pasarnos por el concesionario. Allí será posible comprar el coche que más nos guste (dentro de las limitaciones económicas a las que estaremos sometidos), pudiendo optar por los modelos más prestigiosos de los principales fabricantes: Pontiac, VolksWagen, Honda, Ford, Audi... Sobra comentar que, conforme ganemos carreras (y las correspondientes apuestas), conseguiremos más dinero, "pasta" que podrá ser utilizada para adquirir nuevos vehículos o tunear los que ya poseamos.

EL ESTILO de conducción recordará bastante al incorporado en la saga "Ridge Racer" de Nam-











co, aunque el componente arcade será un poco menos exagerado. Con esto queremos decir que los coches responderán rápidamente y sin demasiados problemas a nuestras órdenes, realizando fácilmente los derrapes en cada curva. Estas maniobras servirán para recargar el "nitro" de nuestros vehículos, elemento que nos permitirá alcanzar velocidades de vértigo. Precisamente aquí residirá otro de los puntos de interés de "Juiced 2": la fabulosa sensación de velocidad, convirtiendo cada carrera en un verdadero reto para nuestros sentidos.

OTRA DE LAS PRINCIPALES características de este título de THQ será el llamado ADN del piloto. ¿Y qué significará eso? Pues, sencillamente, que se representará el estilo de conducción de cada piloto. Para que os hagáis una idea, si en cada carrera no paramos de derrapar y darnos golpes contra los rivales, nuestro ADN se volverá rojo incandescente. Si, por el contrario, practicamos una conducción menos arriesgada y más segura, el ADN se tornará frío como el hielo. Esta característica no será exclusiva de nuestro piloto, ya que el resto de participantes controlados por la CPU poseerán su propio ADN.

DE SUS VARIADOS MODOS online, llamará la atención el Trayectoria Xbox Live!, el cual será exactamente el mismo que el diseñado para un jugador, aunque en él podrán intervenir varios jugadores. Este modo nos ha parecido muy interesante a priori, disponiendo de una gran profundidad y posibilidades.

EN LO QUE RESPECTA a sus virtudes gráficas, la recreación de los coches es lo que mejor logrado estaba en la beta que hemos probado. Sus carrocerías mostraban unas texturas fantásticas, brillantes y bien acabadas. Los entornos tampoco tenían una mala apariencia, y las pistas presentaban numerosos detalles, como notables efectos de luz y gradas abarrotadas de público realizado en 3D. "Juiced 2: Hot Import Nights" es la gran apuesta de THQ por la velocidad para este año. Por lo que hemos comprobado, los entusiastas del mundo del motor van a quedar encantados con el título.

Sergio Martín











Call of Duty 4: Modern Warfare

PREPARADOS PARA LA GUERRA MODERNA

Desarrollador: Infinity Ward
Género: First Person Shooter
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Activision
Plataforma: PC, Xbox 360, PS3, DS
Web: www.callofduty.com

El lanzamiento más esperado de Infinity Ward está recibiendo los últimos retoques cara a su publicación en el último cuarto de 2007. Si bien aún no se ha determinado el día exacto de su salida, todo indica que estará listo a tiempo, lo que resulta una magnífica noticia para todos aquellos (me incluyo) que esperamos con impaciencia este nuevo shooter. Como ya os adelantamos en su momento, estará ambientado en la época actual, por lo que la serie CoD abandona la Segunda Guerra Mundial (un conflicto que Infinity Ward demostró poder reproducir a la perfección), para entrar en el terreno de la guerra contemporánea. Sin duda, en este ambiente tendrá una feroz competencia con otros juegos basados en la época, como "Battlefield 2". Hagamos poco de historia. Cuando el primer CoD fue publicado consiguió lo que nadie pensaba que fuera posible: superar a la saga "Medal of Honor", hasta aquel momento la mejor y más fiel reproducción de la Segunda Guerra Mundial. Ahora, ¿será capaz CoD 4 de superar a la competencia? Por lo que hemos podido ver, todo apunta a que "Modern Warfare" será un auténtico bombazo.

CUANDO PUDIMOS ver la versión para Xbox 360 nos quedamos realmente impresionados, sobre todo por sus maravillosos gráficos, fluidez, ambientación… y el vibrante desarrollo de la campaña para un jugador, que impedía tener un momento de respiro. En aquel momento, Grant Collier, presidente de Infinity Ward y principal responsable del desarrollo de CoD 4, nos comentó datos como la atención puesta al modelado de los personajes, o las mejoras que la nueva tecnología permite en todo lo referente a la iluminación y el realismo. Un detalle realmente espectacular es la adaptación de nuestro campo de visión a lo que una persona realmente "ve", algo que no sucedía en otros juegos hasta el momento. Esta característica se podría resumir en lo siguiente: la forma en que vemos lo que tenemos ante nuestros ojos varía sustancialmente en función de hacia dónde estamos mirando. Lo que tenemos delante se ve más claramente que lo que está en los márgenes de nuestro campo de visión, y durante la noche observaremos los movimientos del enemigo en la oscuridad de forma similar a como el ser humano es capaz de percibirlos. Esto se ha representado con un levísimo resplandor de los perfiles de los objetos o personajes, especialmente aquellos que se encuentran en movimiento. Es un efecto realmente espectacular. En













uno de los niveles, donde teníamos que asaltar varios edificios durante la noche, la inmersión era total, pudiendo llegar a "sentir" donde estaban nuestros oponentes.

GRANT COLLIER nos contó algún secreto importante, como la atención especial puesta al modo multijugador, que incluirá un modo de realismo para los jugadores más veteranos (perfecto para la competición entre clanes) y, sobre todo, la gran experiencia de los estudios de Infinity Ward en el desarrollo para PlayStation 3, Xbox 360 y PC. Una experiencia que tiene como consecuencia directa el perfecto aprovechamiento de las capacidades de dichos sistemas, consiguiendo un magnífico rendimiento en cualquiera de esas plataformas. Esto nos permitirá concentrarnos en una sola cosa: en jugar, vivir la historia que nos propone CoD 4 y disfrutarla al máximo, al igual que lo hicimos en el resto de las entregas de Call of Duty, pues ninguna de ellas nos ha decepcionado jamás.

ENTRE OTRAS características especiales se incluye la posibilidad de añadir habilidades adicionales a nuestros personajes, a medida que subimos de rango en el modo multijugador. Estos rasgos harán que nuestro personaje sea distinto al de nuestros compañeros. Podremos disparar un último tiro cuando estemos a punto de morir, lo que nos permitirá llevarnos al enemigo con nosotros, o quitar la anilla de una granada para que explote segundos después de ser abatidos (por ejemplo, cuando el enemigo venga a quitarnos nuestro arma). También podremos configurar exactamente qué tipo de armamento llevaremos, etc.

COMO SUCEDE en todos los Call of Duty, la campaña para un sólo jugador también ha recibido la máxima atención. Será una experiencia cinemática, con una historia que nos llevará a combatir por todo el globo, tomando el papel de distintos soldados de élite pertenecientes a los principales ejércitos del mundo, como la unidad Force Recon de los Marines Norteamericanos o los SAS británicos. Debemos enfrentarnos a una oscura conspiración en la que dos personajes siniestros, Al-Asad y Zakhaev, planean hacerse con el control de Oriente Medio y Rusia mediante sendos golpes de estado. El problema se complica con la presencia de armamento nuclear en el complot. Cuando juguemos como americanos, tendremos que combatir en Oriente Medio, mientras que los británicos realizarán misiones en la propia Rusia, lo que generará una variedad de escenarios, ambientaciones y estilos de juego diferentes. Podemos adelantaros que habrá giros inesperados y flashbacks en la historia de CoD 4, que nos mantendrán pegados a la pantalla. Todo apunta, claramente, a que éste será uno de los mejores lanzamientos del año, un juego imprescindible para los amantes de la acción en primera persona.

Pablo Dopico













Colin McRae DIRT

VELOCIDAD SOBRE EL BARRO

Desarrollador: Codemasters
Género: Velocidad
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Atari
Plataforma: PS3
Web: www.codemasters.com/dirt

Un par de meses después de probar el inigualable "Colin McRae DiRT" en las plataformas Xbox 360 y PC, Codemasters acaba de enviarnos una beta bastante avanzada de este mismo juego, pero para la máquina de Sony. A pesar de que el título es casi un calco de las entregas citadas previamente, sí que hemos advertido pequeñas diferencias. La que más alegría nos ha dado es la mayor suavidad en el paso de imágenes, 30 por segundo, tasa que se mantiene inalterable incluso cuando aparecen varios coches en pantalla de forma simultánea. Aparte, gracias a la compatibilidad total con el sistema HD de televisión, la calidad de imagen también es inmejorable. Conectando la consola a una televisión Full HD, mediante el correspondiente cable HDMI, disfrutamos de 1080p de resolución, algo que resulta una delicia para los ojos.

EL ÁREA TÉCNICA es igual de impactante que la incorporada en las ediciones previas del juego. La calidad tanto de los circuitos como de los vehículos que se desplazan por ellos es brutal, siendo uno de los títulos más pulidos en este sentido que hemos visto en PS3.

EL APARTADO SONORO también va a recibir un mejor tratamiento, empezando por la compatibilidad con el sistema de sonido 7.1 (las otras versiones sólo aceptaban 5.1). En lo que respecta a las modalidades de juego, aquí sí que no van a producirse cambios importantes. Ahí estarán los modos Estrellato, Campeonato de Rallies, Planeta Rally y Multijugador, que van a mantenernos ocupados varios meses.

La única pega relevante que hemos encontrado tiene que ver con el control o, más bien, con el propio diseño del mando Sixaxis. Al no presentar motores de vibración, el título no va a poder incorporar función rumble o vibratoria durante las carreras.

Pero bueno, los demás ingredientes que va a incluir esta entrega de "Colin McRae DiRT" para PS3 nos han parecido muy sugerentes.

Sergio Martín





TAMBIÉN DISPONIBLE PARA
PS3
XBOX 360
skate.
SKATE lleva la acción extrema del skateboard a tu teléfono. Deslízate por San Vanelona y realiza todas las piruetas necesarias para llegar a Thrasher. Practica tus flips, ollies y giros de 360º y realiza 15 movimientos radicales con sólo usar tu dedo.
Sony Ericsson
BLOCK2BLOCK
1964
PAUSE
THREE SIXTY
Descárgatelo en el menú de
Orange World
o envía gratis
SKATE al 222
orange™
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand



Devil May Cry 4

YA TE ECHÁBAMOS DE MENOS, DANTE…

Desarrollador: Capcom	**Distribuidor:** Proein
Género: Aventura de acción	**Plataforma:** PS3, 360 y PC
Fecha salida: Otoño	**Web:** www.devilmaycry.com

Una de las franquicias de Capcom más queridas de los últimos años es "Devil May Cry", aventura que narra las andanzas de Dante Sparda en su incesante lucha contra seres infernales. Este mismo invierno nuestro héroe piensa regresar, y no sólo en PS3, sino que se paseará también en Xbox 360 y PC.

La explosiva y frenética mecánica de juego, que siempre ha acompañado a esta serie, permanecerá inalterable. Los combates contra decenas de monstruos serán constantes, a quienes podremos despachar empleando una buena colección de armas.

DANTE ESTARÁ MUY BIEN acompañado ya que contará con la ayuda de Nero, un debutante en estas lides, quien se parecerá mucho al propio Dante y cuyas habilidades para el combate no tendrán nada que envidiar a las mismas del veterano héroe.

LAS PELEAS volverán a desarrollarse a un ritmo trepidante y no podremos dejar de pulsar los botones de ataque ni un segundo. La dureza de los rivales y la dificultad general nos han parecido tan altas como de costumbre. De hecho, acabar con algún jefe final que se dejó ver en la beta que probamos nos costó bastante. Estos enfrentamientos finales alcanzarán tintes épicos, debido al aspecto y ferocidad que mostrarán muchos de estos monstruos.

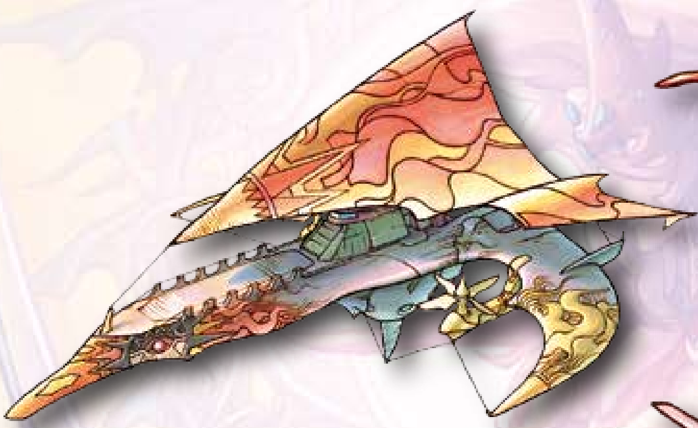
AL MARGEN de las peleas también habrá que investigar los escenarios en busca de objetos y orbes, al igual que lidiar con algunas secciones de plataformas. De esta forma la jugabilidad será más variada.

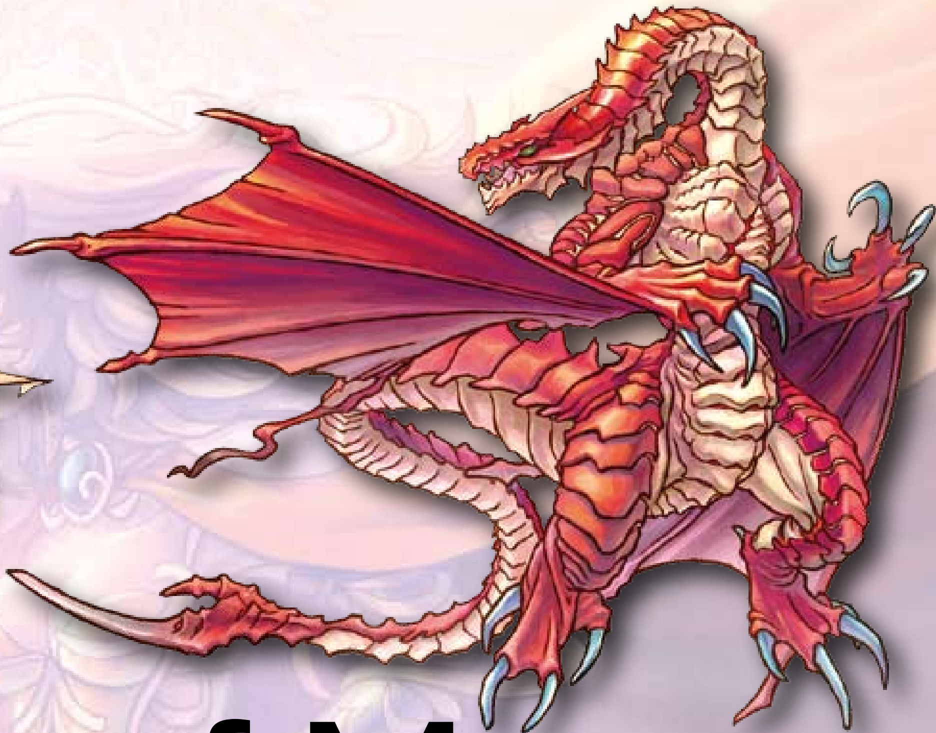
GRÁFICAMENTE notaremos el salto generacional desde el primer momento. Las texturas de los personajes y escenarios serán más nítidas que nunca. Además, el tamaño de algunos personajes os llamará poderosamente la atención. Si a esto le unimos animaciones suaves para los protagonistas, efectos especiales muy trabajados y una ambientación excelente, la aventura se convierte en una maravilla visual. Capcom puede concebir el mejor episodio de la saga hasta la fecha. Dentro de algunos meses podremos constatarlo.

Sergio Martín



EN TWO WORLDS TU ERES EL ÚNICO DUEÑO DE TU DESTINO; CAMBIA DE BANDO, ESCOGE A QUIEN AYUDAR PARA LUEGO TRAICIONARLOS SI ASÍ TE CONVIENE... ELIGE ENTRE MUCHAS OPCIONES; DÓNDE IR, QUÉ HACER... PERO NUNCA OLVIDES QUE CADA DECISIÓN QUE HAGAS TENDRÁ SUS EFECTOS POSTERIORES.
TWO WORLDS
ANTES DE RESOLVER LA MISIÓN FINAL, TE ASEGURAMOS QUE VAS A EXPERIMENTAR UNA DE LAS AVENTURAS MÁS MEMORABLES DE TU VIDA.
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK EDICIÓN COLECCIONISTA
YA A LA VENTA PARA PC Y XBOX 360
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis.es
© 1999 – 2007 by ZUXXEZ Entertainment AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. in Germany and/or other countries. Nobilis and Nobilis logo are trade marks of Nobilis Group. All other trademarks are property of their respective owners.





Heroes of Mana

LA VUELTA DE UN CLÁSICO

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Proein
Género: Estrategia
Plataforma: Nintendo DS
Fecha salida: Otoño
Web: www.square-enix.com

La clásica serie de juegos de rol de Square-Enix vuelve a la carga con una nueva edición, diseñada en exclusiva para la portátil de Nintendo. Sin embargo, este episodio de la franquicia poco o nada tiene que ver con los anteriores capítulos de la saga "Mana". Lejos de pertenecer al género de los RPG, "Heroes of Mana" ha pasado a convertirse en un juego de estrategia en tiempo real o RTS. Dado que Nintendo DS no goza en su catálogo de un gran número de este tipo de producciones, el cambio nos parece más que interesante.

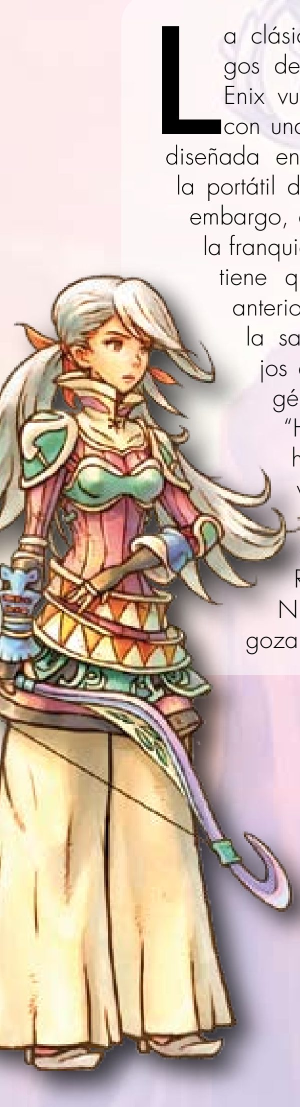
El desarrollo de la aventura va a ser similar al de otros RTS. Nosotros tendremos el control de varias unidades y, mediante el lápiz y la pantalla táctil, podremos ordenar las acciones que queremos que efectúen, como atacar a un enemigo, desplazarse a un punto del decorado o emplear algún objeto de su inventario.

LA CREACIÓN de nuevas unidades y el uso indiscriminado de los recursos, repartidos por los escenarios, serán otras de las bases sobre las que descansará la mecánica de juego. Tendremos la opción de fabricar hasta 25 unidades, a las que habrá que dirigir de manera independiente o formando grupos, según requiera la situación. Y como el control estará muy bien diseñado, no habrá problemas de ningún tipo.

CINCO SERÁN los protagonistas principales de esta historia, aunque luego conoceremos muchos más: el capitán Yurchael, Gemière, D´Kelly, Qucas y Roget. Ellos solos deberán luchar contra todo un imperio.

LA FACTURA técnica y sonora os emocionará. De entrada, la secuencia inicial de tipo anime será espectacular y bastante larga. Los entornos estarán modelados en 3D, mientras que los personajes presentarán un acertado diseño. La banda sonora, por su parte, atesorará una calidad pocas veces escuchada en esta máquina, e incluirá una buena retahíla de temas. Square-Enix está a punto de traernos otra más de sus fantásticas producciones. En tan solo un mes veremos el resultado final.

Shy Guy





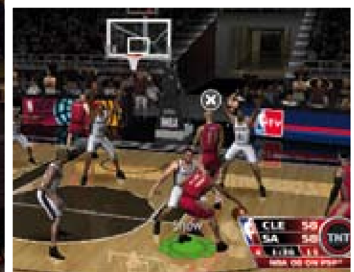


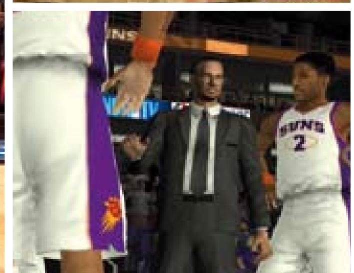


BURNOUT™
Olvídate de las Reglas
y crea el caos donde vayas
MASROTIANNI
ST
KERREOL
SELEC. COCHE
CUSTOM COMPACT
SELEC.
ATRÁS
00:31:3
00:02:0
Telefonica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
emoción>Juegos>EA Mobile
O envia BURNOUT al 404
start
3+
www.pegi.info
También disponible para;
PlayStation 2
PSP
Epiphone
performance is our passion
Envía GUITARRA al 5511 para entrar
en el sorteo de 2 guitarras exclusivas Burnout
www.burnout.es











NBA Live 08

REGRESA LA LUCHA POR EL ANILLO

Desarrollador: EA Sports
Género: Deportivo
Fecha salida: Otoño
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PS2, Wii, PS3, Xbox 360, PC
Web: www.easports.com/nbalive08

Tras unas largas vacaciones regresan las estrellas de la NBA (la mejor liga de baloncesto del planeta), para alegría de sus múltiples incondicionales entre los que me incluyo. En esta nueva edición de la saga de basket más popular, Electronic Arts piensa pulir varios de los fallos que registró la pasada entrega de la franquicia, sobre todo en las versiones pertenecientes a las máquinas de nueva generación. Como siempre, las plantillas estarán totalmente actualizadas. Aparecerán recogidos todos los traspasos que se han producido en el mercado durante este verano, como la vuelta del base Derek Ficher a Los Ángeles Lakers o la incorporación de Grant Hill a la potente plantilla de Phoenix Suns. Las modalidades de juego volverán a ser bestiales. Podremos participar en los Play-Offs, concursos de mates y triples, jugar online o hacer de general managers de un equipo concreto.

LAS DIFERENCIAS entre las distintas versiones serán evidentes. Por ejemplo, en lo que respecta a las ediciones de PlayStation 3 y Xbox 360, se mejorarán enormemente tanto el sistema de control y la respuesta de los jugadores como el apartado gráfico general, aspectos que fueron muy criticados en la pasada versión para Xbox 360 de "NBA Live".

LA ENTREGA PARA WII hará un buen uso de su sistema único de control. Así, para lanzar a canasta habrá que desplazar el Wiimote de arriba abajo con la mayor precisión, hecho que nos llamó muchísimo la atención en la versión inacabada que probamos, por su eficiente funcionamiento. Visualmente también mostraba un mejor acabado que la edición para PlayStation 2, con un mejor tratamiento de los pabellones y unas animaciones de los jugadores algo más suaves.

EN SUMA, esta nueva edición de "NBA Live" va por el buen camino, algo que esperamos se confirme en la versión final que llegará en breve a las tiendas. Ojalá EA Sports haga un buen trabajo y aprenda de sus errores pasados.

Sergio Martín








Sentido Común
El saber de cada dia
NATURALEZA
SOCIEDAD
CIEN
LÓGIC
ARTES
¡MÁS JUEGOS!
RETO MENTAL
¡ALLÁ TÚ!
SHREK TERCERO
El juego móvil
BRAIN CHALLENGE
MIAMI NIGHTS
Sexo en Miami
RISE OF LOST EMPIRES
DogZ
Ciencia
¿Cuál es el asiento más seguro de un coche en una accidente?
Menú
Pasar
Naturaleza
54
Acabas de adoptar algunos animales. ¿Con qué comida deberías alimentarlos?
¡BIEN!
Menú
Pasar
Telefónica
movistar
Descárgatelo en tu móvil
Envía COMUN al 404
o entra
en emoción › juegos › novedades
start
1
movistar
emoción
Busca
BIKINI VOLLEYBALL
AHORA EN EMOCIÓN
¡2007 real futbol! ¡Vuel
mejor simulador de fút
DIVIÉRTETE
Música y Tonos
Juegos
2
movistar
juegos
Busca
Busca tu juego
¡ALLÁ TÚ!
AHORA EN JUEGOS
Reto Mental
exo en Miami
Opciones
Atrás
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!
3
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
NOTA: Impuestos indirectos no incluidos
- Volver
- emoción
4
Instalador
Gracias por tu compra
Shrek Tercero
Descargar
Instalación
Cancelar





Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

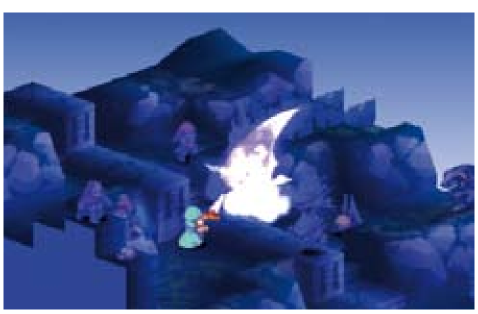
UN RPG DE LA LEYENDA PARA TU PSP

Desarrollador: Incognito	**Distribuidor:** Sony
Género: Acción	**Plataforma:** PS3
Fecha salida: Septiembre	**Web:** www.us.playstation.com/Warhawk

La conocida saga "Final Fantasy Tactics" llega, este otoño, a PSP con un título que tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en uno de los mejores representantes del catálogo de juegos de rol para la portátil de Sony. Aunque "FFT: The War of the Lions" ya ha sido publicado en Japón, es ahora cuando el proceso de localización se ha completado y hemos podido disfrutar de una versión prácticamente final, que no nos ha decepcionado en absoluto. Cuando se habla de "Final Fantasy" el listón está francamente alto, ya que son muchos los juegos de esta saga para las diferentes plataformas, todos ellos de un alto nivel. "FFT: The War of the Lions" presenta estos mismos elevados valores de producción que lo convierten en un RPG de primera línea.

"THE WAR OF THE LIONS" es una puesta al día del clásico "Final Fantasy Tactics" de PlayStation. Se ha actualizado el motor gráfico, se han desarrollado nuevas escenas cinemáticas, se han introducido nuevos personajes y posibilidades multijugador, etc. Lo primero que llama nuestra atención es el diseño de personajes y las secuencias de animación. Fiel a su tradición de innovar, "Final Fantasy Tactics" toma esta vez un estilo similar al cómic manga tradicional o a la pintura japonesa, con trazos limpios, sencillos y cuidados hasta el extremo. Es un auténtico placer disfrutar de estas largas escenas, que además sirven para introducirnos en una trama llena de detalles. El argumento de "Final Fantasy Tactics: The War of the Lions" posee una profundidad y complejidad espectaculares, ya conocidas por todos los amantes del original. La historia continúa a "Final Fantasy XII", ambientándose también en el mundo de Ivalice. El vacío de poder dejado por la muerte del Rey Omdoria (después de una guerra de cincuenta años contra Ordalia) desembocará en una cruenta lucha por el trono, la "Guerra de los Leones". Al igual que sucede en otros títulos de la serie Tactics, y a diferencia del resto de los "Final Fantasy", las batallas tienen lugar en entornos tridimensionales que podremos rotar, por los que podremos mover a nuestros personajes y conseguir ventajas tácticas, tales como proteger a uno de ellos mientras elabora un potente hechizo, etc. Esperamos con impaciencia la llegada de "The War of the Lions", para revivir las excelentes aventuras que pudimos disfrutar allá por 1998 en nuestra PlayStation.

Pablo Dopico







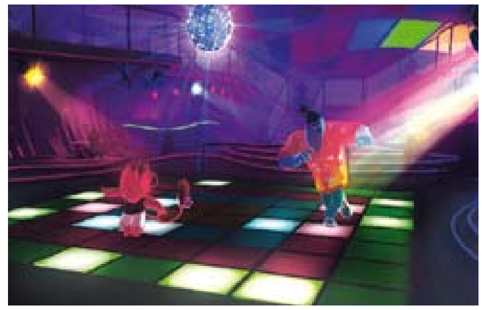

FIBA BASKETBALL MANAGER 2008
JUEGO OFICIAL DEL EUROBASKET 2007
TODOS LOS DATOS DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE LA FIBA 2006 Y DEL EUROBASKET 2007
OFFICIAL GAME
EuroBasket 07
FIBA
Todos los jugadores del Eurobasket 2007
Gasol, Parker, Calderón... están todos. Sólo faltas tú desde el banquillo para guiar a la Roja a lo más alto del podium.
Mucho más que el Europeo...
Si quieres jugar una liga europea o jugar el mundial de Japón, también es posible. Tienes estadísticas detalladas de decenas de jugadores y equipos.
FIBA BASKETBALL MANAGER 2008
LA ÑBA ARROLLARÁ DE NUEVO EN LA CANCHA Y EN TU PC.
YA A LA VENTA PARA PC POR 29,99 €
WWW.BASKETBALLMANAGER-GAME.COM
3+
www.pegi.info
DAEDALIC ENTERTAINMENT
PC CD
XIDER
OFFICIAL GAME FIBA
© 2007 Daedalic Entertainment/ XIDER Games. Daedalic is a trademark of Daedalic Entertainment GmbH. XIDER is a trademark of bhv Software GmbH. FIBA and the FIBA Logo are registered trademarks of the Federation Internationale de Basketball Corporation. Playernames and pictures licenced by Federation Internationale de Basketball Corporation. Cover-Photo: Catherine Steenkeste / FFBB. © 2007 Prime Games GmbH&Co.KG. © 2007 Dartmoor Softworks GmbH&Co.KG. All rights reserved, Software is protected by copyright law. Innovations, mistakes and misprints excepted. Developed by HexArts Kft. All other trademarks are property of their respective owners. Made in Germany.











Boogie

CANTA Y BAILA AL MISMO TIEMPO

Desarrollador: Electronic Arts
Género: Musical
Fecha salida: Noviembre
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: Wii
Web: www.boogie.ea.com

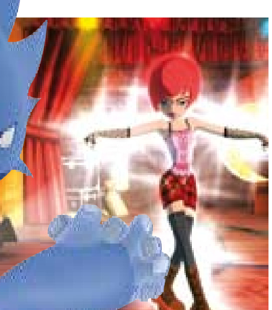
Después de su "peculiar" presentación en las oficinas de Electronic Arts, tuvimos el placer de probar una beta bastante avanzada de "Boggie", un título desarrollado en exclusiva para Wii y que pretende llevar el concepto "Singstar" de Sony un paso más allá. En efecto, en este juego no sólo vamos a poder cantar, sino también hacer que un personaje baile al son de las melodías. Y por si fuera poco, igualmente va a ser posible editar nuestros propios vídeos. Pero vayamos por partes. Si lo nuestro es lo de ser cantantes, podremos sostener el micrófono (que vendrá incluido en el paquete del juego) y entonar uno de los 40 temas que incorporará el disco. Dichas canciones serán bastante conocidas encontrando, entre otros, "hits" de reputados artistas como Daft Punk, Boy George o Jennifer López.

PARA BAILAR habrá que sujetar el Wiimote con la otra mano y hacer uso de su sensor de movimientos (o sea, desplazarlo de un lado a otro), para que el personaje que aparezca en pantalla efectúe los pasos de baile. Pero no bastará con moverlo a nuestro aire sin ton ni son, sino que será necesario seguir el ritmo. Si lo hacemos bien lograremos encadenar combos muy llamativos y subirá nuestra puntuación como la espuma.

CADA ACTUACIÓN quedará grabada en la memoria de la consola y, si queremos, podremos editar el vídeo a nuestro gusto, con un montón de efectos especiales muy resultones. El más interesante será uno que simulará perspectiva 3D. Para apreciarla deberemos ponernos las correspondientes gafas 3D que también estarán incluidas en la caja del juego. "Boggie" nos ha parecido un título con muchas posibilidades, dirigido a un segmento muy amplio de jugadores. Y como encima incorporará modo multijugador, las juergas con nuestros amigos estarán aseguradas.

Sergio Martín



















Scarface

OTRO JUEGO ADULTO PARA WII

Desarrollador: Vivendi	**Distribuidor:** Vivendi
Género: Aventura de acción	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Otoño	**Web:** www.scarfacegame.com

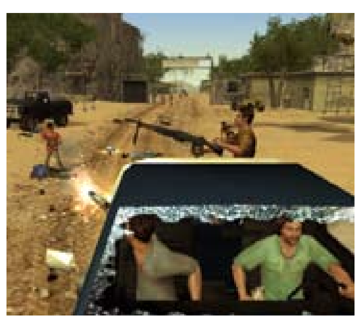
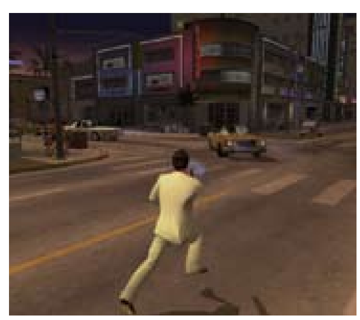
La película "Scarface", protagonizada por Al Pacino, es uno de los films de culto más importantes de las últimas décadas. El protagonista es Tony Montana, un tipo duro que está metido en toda clase de negocios sucios en la ciudad de Miami y sus alrededores. Dicha película fue convertida a videojuego (aparecido en PlayStation 2, Xbox y PC) el pasado año, por cortesía de Vivendi Games, mezclando una jugabilidad al estilo de la saga "GTA" con toneladas de acción. Ahora le llega el turno a Wii, que va a recibir una conversión directa de aquel título, aunque modificándose una serie de apartados que harán aún más atractivo el juego.

EL CONTROL, como ya sospechabais, va a ser totalmente readaptado para sacar el máximo provecho a las prestaciones del Nunchaku/Wiimote. Con el primero de estos periféricos será posible desplazar a Tony Montana por la ciudad, mientras que el Wiimote se convertirá en el encargado de apuntar y disparar a cualquier persona que se nos antoje.

AL IGUAL QUE SUCEDÍA en el original, tendremos entera libertad para movernos por los decorados mientras llevamos a cabo las misiones que nos encomienden. La variedad de estos trabajos será bastante alta, así como los vehículos que podremos conducir (deportivos, jeeps...) o las armas que será posible adquirir. La acción y los enfrentamientos estarán a la orden del día y, desde ahora mismo, os avisamos que el juego incorporará una temática y desarrollo para adultos, pudiendo observar escenas bastante subidas de tono, escuchar palabrotas o contemplar a chicas muy ligeritas de ropa. La versión que hemos probado apenas ofrecía mejoras técnicas con respecto a la entrega de PS2, pero bueno, los programadores aún cuentan con algo de tiempo para mejorar este apartado del juego. Tony Montana está a punto de asaltar Wii, ¿estáis preparados?

Shy Guy



Ubisoft
descubre su catálogo de invierno en la Games Convention de Leipzig



UBISOFT™



Assassin's Creed

Un salto generacional

Acción ■ PS3 | Xbox 360 | PC ■ Noviembre

Este esperadísimo juego (que ya ha recibido numerosos premios) puede marcar una nueva era en la realización de videojuegos. "Assassin´s Creed" poseerá innumerables alicientes como para dejar totalmente impactado incluso al jugador más exigente. Tomando el control de Altair, el protagonista de la aventura, tendremos que ir cumpliendo los "encargos" que nos encomienden, como liquidar a ciertos personajes. El estilo de juego recordará bastante al vivido en la saga "Prince of Persia" y mezclará el sigilo con las plataformas y los combates, pero llevado a una nueva dimensión. La interactividad con los fondos se pondrá de manifiesto en un sinfín de ocasiones, siendo posible escalar cualquier edificio que se encuentre en los fastuosos decorados. Las animaciones de Altair nunca dejarán de sorprenderos, y el aspecto gráfico del juego superará todo lo visto hasta el momento. "Assassin´s Creed" es una aventura de acción muy ambiciosa y va a abanderar una nueva generación de títulos.



Haze

Una gran continuación

Shoot´em up subjetivo ■ PS3 | Xbox 360 | PC ■ Noviembre

Jake Carpenter, un soldado perteneciente a la organización Mantel, debe acabar con la resistencia de una fuerza rebelde llamada The Promise Hand, localizada en alguna zona de Sudamérica Y la forma de pertrechar su meta es hacerlo a disparo limpio. Este va a ser a grandes rasgos el telón de fondo de "Haze", un shooter en primera persona que están preparando los afamados desarrolladores Free Radical Design. El juego incluirá una extensa Campaña para jugar en solitario, así como opciones multijugador online que nos permitirán jugar en plan Cooperativo, formar equipos o adentrarnos en enfrentamientos DeathMatch.

Tendremos una considerable variedad de armas que nos ayudarán en nuestra tarea, al igual que la colaboración de varios compañeros que gozarán de una inteligencia artificial envidiable. Los amantes de la acción y los disparos tienen una cita con "Haze" dentro de un par de meses.

Rayman Raving Rabbids 2

Minijuegos surrealistas

Minijuegos ■ Wii | DS ■ Noviembre

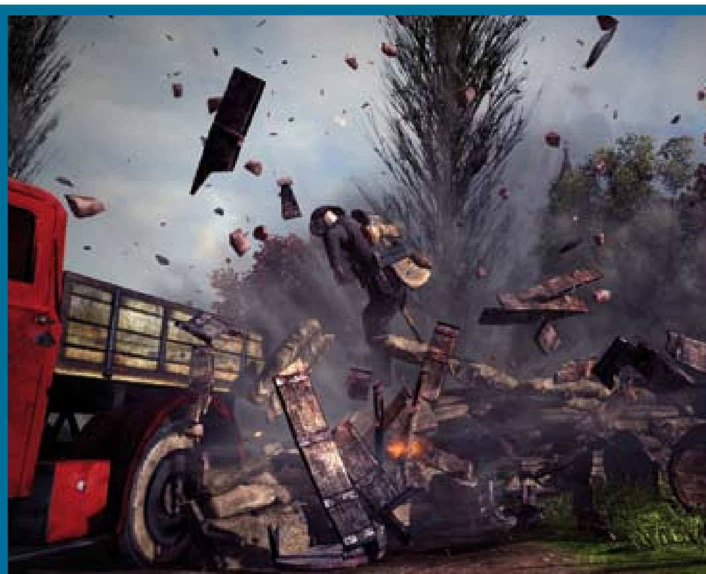


Tras una tronchante y divertidísima primera parte, la simpática mascota de Ubisoft vuelve a la carga con otra buena colección de minijuegos, que van a ser capaces de mantener a toda la familia reunida una vez más. Sin embargo en esta ocasión Rayman estará bien acompañado, pues podremos seleccionar a otros personajes aparte de él, tipos que será posible personalizar a nuestro gusto, pudiendo escoger su aspecto. El Wiimote (en la versión para Wii) y el puntero (en la entrega destinada para Nintendo DS) se convertirán en nuestros aliados para participar en las pruebas. La variedad de estos juegos estará asegurada, y habrá que participar en pruebas de natación, fútbol, baile y muchas otras más. La diversión y las risas nos acompañarán durante todas las partidas, siendo un juego ideal para degustar en compañía. El bueno de Rayman piensa regresar este otoño por todo lo alto... ¡¡unto con los conejitos chalados!

Brothers in Arms Hell's Highway

La Guerra vista desde el aire

Shoot'em up subjetivo ■ PS3 | Xbox 360 | PC ■ Noviembre



La Segunda Guerra Mundial volverá a servir de inspiración a Gearbox Software para recrear un nuevo capítulo de su serie de shooters subjetivos "Brothers in Arms". La operación Market Garden será el conflicto sobre el que gire el título y nos las tendremos que apañar para guiar al sargento Matt Baker, a Joe Hartsock y a otros miembros de la división 101 del ejército del aire para salir con vida. Y desde luego la meta no será fácil, ya que para avanzar habrá que cumplir diferentes misiones y eliminar a un gran número de adversarios del bando nazi.

Al margen de la modalidad para un único jugador, el título soportará modo multijugador online, que estará totalmente rediseñado con respecto a la entrega precedente de "Brothers in Arms". La ambientación de las batallas estará cuidadísima y nos mantendrá permanentemente en tensión. Con este título vais a vivir la guerra más real.



Dark Messiah of Might and Magic Elements

Adéntrate en un mundo mágico

Shoot´em up subjetivo ■ Xbox 360 ■ Principios 2008

El atractivo y mágico universo de Might and Magic convertirá a este título en un juego único, repleto de conjuros, combates y criaturas extrañas. Orcos, zombis, cíclopes y demás monstruos estarán esperando el mejor momento para atacarnos. Pero no habrá mucho que temer, puesto que el protagonista tendrá la capacidad de lanzar toda clase de poderosos hechizos mágicos (hasta una docena diferentes), así como empuñar más de 30 armas. Para dar vida a la aventura los programadores emplearán el potente motor gráfico Source, el mismo que dio vida al grandioso "Half Life 2".

La extensión del juego será impresionante y a lo largo de nuestro viaje encontraremos a un muchísimos personajes, así como numerosas localizaciones. Por último, destacar que el juego integrará modo online a través de Xbox Live!, y nos brindará la posibilidad de unirnos a otros jugadores para avanzar en grupo.



Beowulf

Un héroe diferente

Acción ■ PS3 | Xbox 360 | PSP | PC ■ Otoño

Los juegos hack´n slash (esos en los que no paramos de pelear) tipo "Baldur´s Gate: Dark Alliance" o "Untold Legends" viven una época dulce y cuentan con miles de seguidores en todo el mundo. "Beowulf" se sumará a este mismo carro, aunque su protagonista poseerá una personalidad y aspecto inimitables. Haciendo uso de su ferocidad, fuerza y poderes especiales, nuestro cometido será el de acabar con el horrible monstruo Grendel, una bestia que hará la vida imposible a los ciudadanos de varios pueblos. El guión se basará en la película del mismo nombre de Robert Zemeckis y estará lleno de sorpresas.

Técnicamente el título utilizará un potente engine gráfico (usado previamente en la saga "Ghost Recon Advanced Warfighter"), y gracias a él podremos contemplar escenarios amplios y detallados en los que se encontrarán personajes bien modelados. "Beowulf" será un buen recurso para descargar adrenalina.

Far Cry 2

La secuela más esperada

Shoot´em up subjetivo ▪ PC ▪ Segunda mitad 2008



Las peligrosas junglas de África van a ser el lugar donde se centre la acción de "Far Cry 2", la continuación de uno de los shoot´em up subjetivos más celebrados de los últimos años. En "Far Cry 2" lo más importante será la supervivencia, así de simple, y para ello tendremos que actuar con sigilo y mantener la cabeza fría. El protagonista contará con numerosas aptitudes para el combate, lo que le convertirán en un tipo muy peligroso. Pero aún así el juego no será fácil de superar debido a que el número de rivales será tan elevado como su inteligencia artificial. Menos mal que en mitad de las selvas encontraremos alguna ayuda de vez en cuando en forma de personajes no controlables, que combatirán a nuestro lado.

El tamaño de los decorados será impresionante, del mismo modo que su belleza y variedad. "Far Cry 2" estará listo bien entrado el 2008, así que habrá que tener algo de paciencia...

Tom Clancy's EndWar

Estrategia sólo para consolas

Estrategia ▪ PS3 I Xbox 360 ▪ 2008



Los juegos de estrategia en tiempo real siempre han sido uno de los géneros más importantes en el mercado de PC, quedando las consolas en un segundo plano. Pero eso cambiará a lo largo del año que viene, cuando Ubisoft presente "Tom Clancy´s EndWar". Este título no tendrá nada que ver con ningún otro juego de este mismo corte que hayáis probado nunca. Y por varias razones. Por un lado la cámara que seguirá las partidas no será la típica perspectiva cenital, sino que continuará la línea de la empleada en la mayoría de los juegos de acción. Con esto se ganará mucha más espectacularidad durante los combates. Otra particularidad la encontraremos en el control: será posible indicar las órdenes a nuestras unidades mediante reconocimiento de voz.

La trama girará en torno a una ficticia Tercera Guerra Mundial que comenzará en el año 2020, y podremos tomar el control de tres facciones: la rusa, europea y americana.



The Settlers: Rise of an Empire

Así es la vida de un colono

Estrategia ■ PC ■ Septiembre

Construir un imperio enorme volverá a ser nuestra labor principal en esta inminente edición de la serie de juegos de estrategia "The Settlers". Como colonos tendremos que intentar levantar la mayor cantidad de edificios y locales para que los habitantes de la ciudad se encuentren cómodos y, de paso, lograr que vaya aumentando poco a poco la población de la urbe. Una de las virtudes más importantes de este título de Blue Byte es que cada habitante siempre estará realizando alguna tarea. Este hecho realzará la innegable sensación de vida que rezumarán las ciudades, aumentando así el realismo de este simulador.

La amplia variedad de acciones y posibilidades que nos brindará el juego le otorgarán una duración casi infinita, a lo que contribuirán también sus múltiples modalidades, incluyendo multijugador vía LAN u online. Si os gustan este tipo de títulos dentro de nada podréis converti-ros en unos colonos.



Cranium Kabookii

¡Ejercita tu mente!

Party Game ■ Wii ■ Diciembre

Lo más probable es que este nombre os suene bastante, "Cranium",debido a que estamos hablando de uno de los juegos de tablero más populares del planeta. Hasta ahora ha vendido más de 20 millones de unidades en todo el mundo. Y dentro de unos meses va a presentarse en Wii ofreciendo una amplia variedad de retos diferentes. "Cranium Kabookii" es un juego que pondrá a prueba nuestro cerebro constantemente y consistirá en ir acertando la solución a diversas pruebas. Unas medirán nuestra cultura general, otras la capacidad visual o verbal...

Para participar en todos los juegos tan sólo será necesario sostener el Wiimote de varias formas distintas (ya sea en horizontal o vertical) e interactuar con él en la pantalla del televisor. Esta simplicidad harán de este título un juego fantástico para pasar unos ratos muy amenos rodeados de nuestros amigos y familiares.

Naruto: Rise of a Ninja

El camino del ninja

Acción ■ Xbox 360 ■ Octubre



Una de las series manga y anime de más éxito, Naruto, va a ser trasladada a Xbox 360 en exclusiva por cortesía de Ubisoft Montreal. La acción y las peleas se convertirán en el factor de más peso, algo normal teniendo en cuenta que esta serie versa sobre la vida de un grupo de ninjas. El juego poseerá dos modalidades claramente diferenciadas, Historia y Versus. En el primer modo nos veremos obligados a ir cumpliendo diferentes misiones, manejando siempre al carismático Naruto. Durante el desarrollo de estas tareas irán desfilando un buen puñado de otros personajes conocidos, como Sasuke, Kakashi, Sakura o Neji.
La otra opción consistirá en un modo Versus en el que dos jugadores podrán verse las caras en emocionantes combates. El número de luchadores elegibles será cuantioso, personajes que ejecutarán los mismos ataques que tantas veces les hemos visto realizar en los comics y televisión.

Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East

La venganza de los orcos

Acción ■ PC ■ Otoño



Normalmente en cualquier título de estrategia o acción en el que aparecen orcos, estos suelen ser los monstruos a los que es necesario eliminar. Pero este cliché va a desvanecerse por completo en esta expansión del universo "Heroes of Might & Magic V". Estos feroces seres buscarán vengarse de sus amos que les han mantenido esclavizados, y a nosotros nos tocará la papeleta de guiar sus pasos. Cinco campañas inéditas para jugar en solitario estarán incluidas en el juego, así como diez mapas multijugador más un editor de escenarios. Y eso supone muchas horas de entretenimiento.
El desarrollo seguirá la línea marcada por sus antecesores, combinando combates tácticos por turnos con la exploración. Visualmente gozará de una calidad notable, y visitaremos una buena remesa de localizaciones. Como veis esta popular saga de estrategia va a seguir dando mucha guerra en los próximos meses.



BioShock

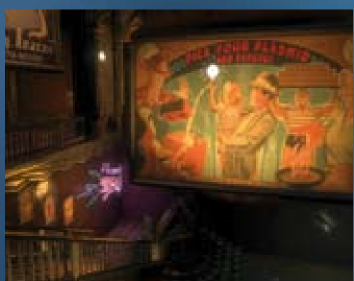
ASÍ SE REDEFINE UN GÉNERO

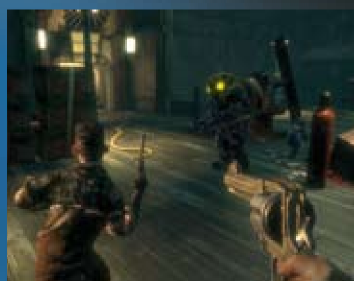
Rapture. Ese es el nombre que recibe una ciudad idílica sumergida en algún lugar del Océano Atlántico, el sueño hecho realidad proyectado por el doctor Andrew Ryan. Esta gran urbe sólo da cobijo a las mujeres más bellas y a las mentes mejor dispuestas, dando como resultado un ejemplo de felicidad y armonía. O al menos eso es lo que ocurría al principio, a mediados del siglo XX. Años más tarde, se genera un auténtico caos. Eso es lo que descubrimos a consecuencia de un percance, pues el avión en el que viajábamos sufre un accidente y va a parar al Atlántico, encontrando en Rapture nuestra única salvación… que pronto se transforma en pesadilla. A grandes rasgos, así es el argumento principal de este magnífico, desafiante y maravilloso shooter subjetivo creado por Irrational Games si bien, a medida que avanzamos en la aventura, vamos descubriendo nuevos detalles acerca de su absorbente trama. Pero no voy a ser yo el que os estropee las sorpresas…

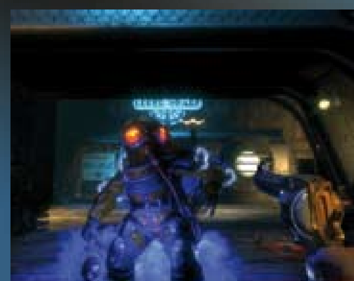
NUESTRA META en Rapture es, simplemente, sobrevivir. Lejos de ser la ciudad próspera y modélica que Ryan esperaba, en Rapture viven toda clase de seres mutados genéticamente, criaturas desesperadas, sedientas de sangre y adictas a una

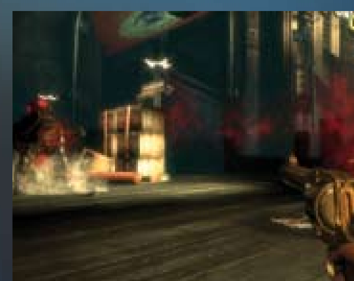








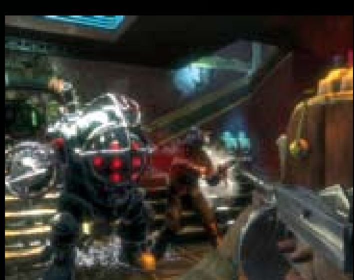




droga: EVE (o EVA en castellano). Pero EVE no es un estupefaciente cualquiera, ya que su consumo es necesario para beneficiarse de los efectos de los plásmidos. ¿Y qué son estos plásmidos? Son alteraciones genéticas que confieren poderes especiales de muy diversa naturaleza. Mover objetos con la mente, congelar a personas y objetos, lanzar rayos, o prender cualquier cosa que deseemos son únicamente unos ejemplos de las aptitudes que otorgan estos plásmidos. Y dada las escasas posibilidades que tenemos de sobrevivir en Rapture sin ellos, no nos queda más remedio que utilizarlos. Su empleo indiscriminado es vital para defendernos de los monstruos que pululan por la urbe, así como para poder acceder a distintas zonas de los decorados, de otra forma inaccesibles. ¿Una puerta congelada nos impide avanzar? Pues usamos el fuego para deshacer el hielo. ¿Un mecanismo electrónico de seguridad bloquea una estancia? Provocamos un cortocircuito con un rayo eléctrico y problema resuelto.

Pero estos recursos no son suficientes para salir con vida de Rapture. Hace falta más, como bien puede ser un arsenal increíblemente variado. Al principio, solamente podemos defendernos golpeando a los rivales con una simple llave inglesa aunque, después, encontramos armas más poderosas: recortadas, ametralladoras, lanzagranadas, pistolas o lanzallamas. Lo malo es que la munición no abunda...

LAS MISIONES que es necesario ir completando nos son dadas sobre la marcha y según van transcurriendo los acontecimientos. Su variedad es altísima (buscar objetos vitales por los decorados, custodiar una zona, acceder a un determinado punto del mapeado, acabar con un indeseable concreto...), al igual que su número, garantizando unas 15-20 horas de juego, en función de nuestro nivel de habilidad. Al margen de estas misiones, en "BioShock" también es posible cumplir otras secundarias, como puede ser la búsqueda incesante de ADAM (ADÁN en nuestro idioma). Gracias a esta sustancia podemos mejorar considerablemente nuestros atributos, ya sea aumentando de manera permanente el nivel de salud, causar más daño a los rivales con nuestros ataques, o ayudas similares. Sin embargo, esta tarea no resulta fácil, ya que el ADAM también es anhelado por otros individuos muy peligrosos, como las llamadas Little Sisters. Bajo este nombre se esconden unas niñas absolutamente desquiciadas y sanguinarias, que pululan por los escenarios recolectando ADAM. Si atrapamos a una, podemos robar su botín. Pero antes de echarlas el guante, es necesario liquidar a sus guardaespaldas, los Big Daddy. Tumbar a uno de estos tipos puede llevarnos un buen disgusto, pero si queremos convertirnos en seres más poderosos, no nos quedará otro remedio. La decisión es nuestra.

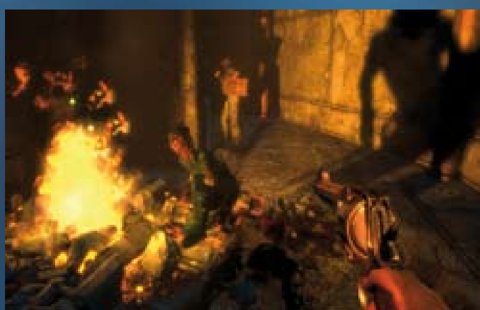


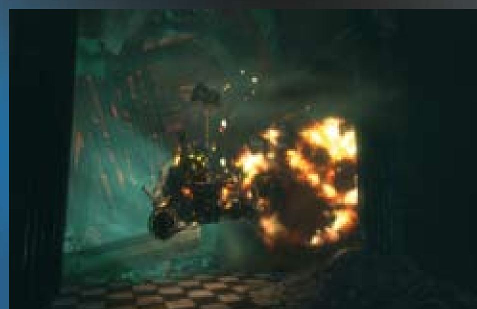


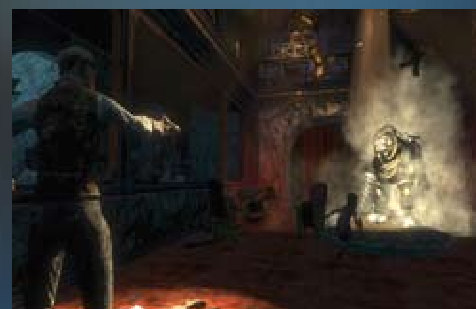












La carga de acción que incorpora "BioShock" es brutal. Rara es la vez que no estamos combatiendo contra algún energúmeno, ya que su número es tan alto como su nivel de agresividad. En las escasas veces en que no actuemos como presas de monstruos, debemos aprovechar para rastrear los escenarios, donde están diseminados munición, dinero, raciones extra de EVE y otros ítems de interés.

LA TENSIÓN que se respira en el interior de esta ciudad sumergida es continua. Tanto, que a veces puede llegar a ser desesperante. La sensación de poder ser atacados en cualquier momento siempre está ahí por lo que, constantemente, avanzamos con cautela y en estado de alerta máxima. Los decorados, casi siempre oscuros, manchados de sangre y repletos de cadáveres, acentúan esta terrorífica ambientación.

GRÁFICAMENTE el juego es un portento, siendo de los más impactantes que se han visto en los últimos tiempos. La calidad y variedad de las texturas que adornan los decorados y personajes es extraordinaria, a lo que hay que añadir unos efectos de luces y sombras fantásticos. Mención aparte merece la recreación del agua, que es absolutamente magistral. El sonido tampoco ha sido descuidado, con una escalofriante banda sonora que ayuda a mantener la tensión en todo momento. "BioShock" es un shoot´em up en primera persona majestuoso, que incorpora elementos novedosos y una mecánica de juego increíblemente brillante. Su único defecto importante es la ausencia total de modos multijugador, modalidades que suelen convertirse en factores importantes en este tipo de juegos. Los programadores han preferido centrarse en crear una aventura para un único jugador lo más impresionante posible. Y ese objetivo está claro que lo han conseguido.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Irrational Games
Distribuidor: Take2
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360i
www.2kgames.com/bioshock

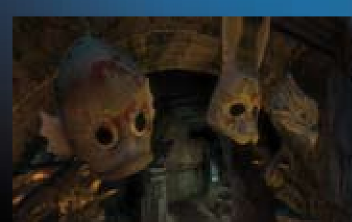
95

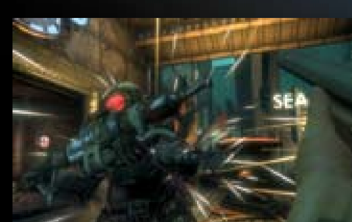
Lo mejor
Todo en "BioShock" es brillante: jugabilidad, atmósfera, gráficos... Lo tiene todo.

Lo peor
No posee modo multijugador de ningún tipo, ni DeathMatch ni Cooperativo.

Nuestra opinión
Irrational Games ha dado a vida a uno de los shoot´em up más increíbles del año.







Blue Dragon

UNA AVENTURA EXTRAORDINARIA

Hironobu Sakaguchi, Akira Toriyama y Nobuo Uematsu. Tres genios que han sido los encargados de dar forma a "Blue Dragon", el nuevo y más impresionante juego de rol desarrollado en exclusiva para Xbox 360. Sakaguchi (creador de la saga "Final Fantasy") se ha encargado de la producción, Toriyama (conocido por su gran obra Dragon Ball) ha diseñado todos los personajes, y Uematsu ha compuesto la banda sonora tras hacer lo propio en juegos como "Chrono Trigger", el clásico de SNES. El resultado ha sido incontestable. "Blue Dragon" es una aventura que logra atraparnos desde el primer minuto, y lo consigue mediante un montón de factores. El primero es la arrolladora personalidad y el gran carisma de Shu, el protagonista de la historia. Shu (que recuerda bastante a Goku, de Dragon Ball) es un chaval muy decidido y valeroso, capaz de enfrentarse a cualquier problema sin temor a fracasar. Junto a él encontramos a otros personajes igualmente "salados", como Jiro y Kluke, que nos acompañan desde el principio, o Zola y Marumaro, que se unen a nosotros más adelante.

NADA MÁS COMENZAR la aventura, Shu, Jiro y Kluke se ven metidos en un buen lío y, de ahí en adelante, no paran de verse implicados en una gran diversidad de situaciones. El objetivo final es acabar con Nene, el malo de turno. Pero antes de poder eliminarlo hay que afrontar numerosos combates contra centenares de enemigos. Estas batallas suceden por turnos y, en ocasiones, pueden hacerse un poco pesadas, todo hay que decirlo. Por lo menos no son aleatorias, es decir, que podemos divisar en todo momento a los rivales sin que estos salgan a nuestro paso "de la nada". Los personajes no cuentan con demasiados recursos de ataque y defensa en las primeras horas de juego aunque, más adelante, obtienen una amplia cantidad de habilidades. La más importante es su curiosa aptitud para crear una especie de sombras que ejecutan los movimientos que les indican. Cuanta más experiencia posean los chicos, mayor será el poder de esos entes. Aparte de esta fenomenal habilidad, los protagonistas también pueden ataviarse con distintos objetos y armas, acumulando aún más fuerza. Este hecho provoca que la dificultad general del juego no sea muy elevada pues, a poco que libremos combates de forma frecuente, el poder de nuestros personajes será bastante más elevado que el de los oponentes. Este pequeño defecto queda relegado a un segundo plano por otra



















de las grandes características de "Blue Dragon": su considerable extensión. La aventura ha tenido que ser almacenada en tres discos, necesitando al menos 30 horas para llegar al final de la aventura.

EL SENTIDO DEL HUMOR está muy presente en "Blue Dragon". Muchos de los diálogos que mantenemos (¡en perfecto castellano!), con los centenares de personajes no controlables que se encuentran repartidos por los decorados, son surrealistas, por no hablar de su diseño. Incluso la gran mayoría de los enemigos también presentan una apariencia realmente simpática. Desde luego, el sello de Toriyama se deja notar...

LA CALIDAD y hermosura de los entornos es embriagadora. Aldeas, cavernas, áreas boscosas y el resto de localizaciones muestran un nivel de detalle colosal. A esto hay que sumar la enorme expresividad de los personajes y la impecable factura de las secuencias de vídeo. La banda sonora también merece nuestro reconocimiento, quedando al descubierto el gran trabajo realizado por Nobuo Uematsu.

"BLUE DRAGON" es un excelente juego de rol, que posee muy pocos defectos y multitud de puntos interesantes. Los poseedores de una Xbox 360 no pueden perderse este tremendo clásico de Mistwalker.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Mistwalker / Artoon
Distribuidor: Microsoft
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360i
www.xbox.com

12+

90

Lo mejor
El mimo con que están realizados todos los apartados: argumento, diseño de personajes, banda sonora, diálogos...

Lo peor
En ocasiones, los combates pueden hacerse pesados, sobre todo si no os gustan que se desarrollen por turnos.

Nuestra opinión
Majestuosa. Así es la nueva creación de Mistwalker para Xbox 360, el mejor RPG creado para esta máquina.













Stuntman Ignition

LUCES, CÁMARA, ¡ACCIÓN!

Hacía ya algún tiempo que no sabíamos demasiado de Paradigm Entertainment. Por suerte, han vuelto a la carga programando un juego de conducción fantástico. Muchos ya conoceréis la franquicia, pues se ha dejado ver en formatos tan diversos como PS2 o Game Boy Advance. Últimamente es cierto que la saga andaba un poco “de capa caída” pero, gracias a “Stuntman Ignition”, va a volver por sus fueros. Estamos ante uno de los juegos de velocidad y acción más excitantes del año, debido a que el título dispone de un buen número de estupendas características. La principal es el desarrollo en sí, capaz de enganchar incluso al jugador más exigente. En “Stuntman Ignition” tenemos que asumir el papel de profesionales del doblaje, especializados en escenas motorizadas. Estas secuencias son bastante arriesgadas y moviditas. Para finalizarlas con éxito hace falta mucha concentración y habilidad con el pad de control. A los mandos de un amplio abanico de vehículos (como pueden ser furgonetas, motocicletas, coches de bomberos o deportivos), tenemos que ir cumpliendo todas las órdenes que nos indica el director quien, por cierto, habla en perfecto castellano. En tan solo una pequeña fracción de mandatos, se nos puede pedir derrapar en una curva, pasar entre dos camiones, o subir por una rampa para efectuar un salto, atravesar una cristalera y acabar destrozando una cabaña. Para superar un nivel no es necesario cumplir cada una de las indicaciones aunque, si queremos conseguir una buena cantidad de puntos, no nos quedará otro remedio que hacerlo todo perfecto. Para obtener las puntuaciones más elevadas, no basta con “simplemente” cumplir los objetivos. Paradigm ha ideado un sistema de combos que, si le pilláis el tranquillo, termina por convertirse en un auténtico vicio. Cada vez que realizamos una acción espectacular (saltos, derrapes, giros bruscos de 180 grados, golpes contra diversos objetos...), somos premiados con un determinado número de puntos. Si logramos encadenar varias de estas acciones de manera sucesiva, obtenemos multiplicadores. Como los decorados están muy bien diseñados, constantemente se nos da opción a materializar alguna de estas maniobras arriesgadas. Este hecho confiere a “Stuntman Ignition” una jugabilidad tremenda, de la que muy pocos títulos de su







estilo pueden presumir. Además, como el control (totalmente arcade) es fiable al máximo, se refuerza aún más esta cualidad.

LAS MODALIDADES que incorpora el disco son bastante nutridas: Profesión, Desafío, Constructor... Una de las más divertidas es el Multichoque (o Multijugador), que puede tener lugar tanto offline (en sesiones que se desarrollan a pantalla partida) como online, aunque esta última opción únicamente está disponible en las ediciones para PS3 y Xbox 360. Hasta ocho jugadores pueden tomar parte en ellas, pudiendo participar en tres variantes distintas, todas muy divertidas. La suma de estos modos multijugador, junto con los disponibles para jugar en solitario, hacen de "Stuntman Ignition" un juego duradero.

EN MATERIA GRÁFICA también está muy bien perfilado, sobre todo las versiones desarrolladas para las consolas de nueva generación. En ellas podemos advertir vehículos de buen tamaño bien acabados, cuyas carrocerías se van deformando y destrozando a medida que les golpeamos. Los decorados poseen infinidad de elementos destrozables y disponen de un buen tratamiento general, si bien pecan en ocasiones puntuales de ciertos problemas de popping. Nada serio, en cualquier caso.

En PS2 las texturas son más borrosas y los escenarios poseen menor número de polígonos pero, aún así, el motor gráfico es más que solvente.

EL SONIDO es extraordinario en las tres consolas y, a las consabidas voces en castellano, se une una banda sonora muy amena. Todos aquellos que busquen un juego de velocidad diferente, tienen ante sí una opción fantástica. "Stuntman Ignition" es un título repleto de acción, variado, largo y extraordinariamente divertido.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Paradigm Entertainment
Distribuidor: THQ
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8 (PS3 y Xbox 360)
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.stuntmanignition.com

12+

87

Lo mejor
Lo absorbente que resulta su desarrollo. Es muy difícil dejar de jugar. Los modos online de PS3 y Xbox 360.

Lo peor
Algunas fases son bastante complicadas. No hay modo online en la entrega para PS2.

Nuestra opinión
Gracias a esta edición, la franquicia "Stuntman" ha quedado revitalizada por completo.



Alien Syndrome

ACCIÓN A LA ANTIGUA USANZA



Hasta su llegada, lo cierto es que no teníamos demasiados detalles acerca de este título publicado por Sega. Por suerte ya hemos podido jugar varias horas con el código final de "Alien Syndrome" y, pese a que presenta ciertos defectos, el resultado no está mal.

NUESTRA MISIÓN es sencilla: hay que eliminar a todo bicho viviente que aparece en pantalla, pudiendo liquidarles con armas de la más diversa procedencia. Toda la aventura se desarrolla bajo una perspectiva cenital-isométrica, algo que no veíamos en una consola desde hace ya bastante tiempo. Esta vista permite mostrar una considerable porción de los decorados, resultando más o menos atractiva, aunque a veces no nos ofrece el mejor plano para seguir la acción.

Para evitar caer en la monotonía en las más de 15 horas que dura el título, "Alien Syndrome" también incorpora pequeñas dosis de RPG, insuflando así mayor profundidad e interés. El control es bueno (mejor en Wii que en PSP), y acertar a los adversarios no supone un gran inconveniente.

CUATRO JUGADORES pueden tomar parte de manera simultánea en las cacerías de indeseables. Este modo es lo más destacado que ofrece el título y, desde luego, cualquiera que piense adquirirlo debe tener muy claro que "Alien Syndrome" gana muchos enteros jugando en compañía. De lo contrario, la experiencia no es la misma ni mucho menos.

LA PARCELA GRÁFICA es uno de los aspectos más flojitos de esta producción, ya que tanto entornos como personajes han sido recreados con muy pocos polígonos y texturas simplonas. Por lo menos la ambientación es acertada y la banda sonora ameniza las partidas lo suficiente. Está claro que este título no es el mejor que ha aparecido en las consolas Wii y PSP, pero cierto es que su divertido modo multijugador merece la pena.

Carlos Segura



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Totally Games
Distribuidor: Sega
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.sega.com/gamesite/aliensyndrome

12+ 72

Lo mejor
El modo cooperativo para cuatro jugadores es muy bueno. La gran variedad de enemigos.

Lo peor
El apartado técnico es demasiado básico. No incluye modalidades online.

Nuestra opinión
Si os gusta la acción clásica, aquí tenéis un título largo y entretenido, sobre todo si jugáis acompañados.

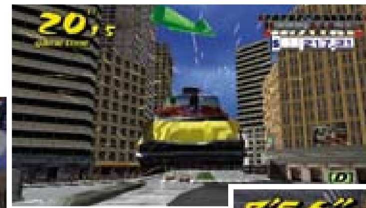






GAME PEDIDOS www.game.es
Servicio a domicilio
SEUR
CENTRO MAIL
EXCLUSIVA GAME
RESERVA TU XBOX 360 ELITE + KIT DE CARGA Y JUEGA
NOVEDAD
GRATIS
449,95 €
NUEVO PRECIO
XBOX 360
349,95 €
*Precio válido para consola XBOX 360 Premium consulta los precios del resto de Packs y modelos disponibles.
XBOX 360
Halo® 3 Limited Edition Console
INCLUYE EDICIÓN ESPECIAL HALO 3 DE:
• CONSOLA XBOX 360 (CON SALIDA HDMI)
• CONTROLLER
• HEADSET
• KIT CARGA Y JUEGA
• CABLE HDMI
NOVEDAD
VENTA EXCLUSIVA TIENDAS GAME
399,95 €
Wii + WII SPORT + FUNDA SILICONA WIIMOTE
GRATIS
EXCLUSIVA GAME
249,95 €
NINTENDO DS Lite NEGRA + FINAL FANTASY III + YOSHI'S ISLAND DS
AHORRA 45€
189,95 €
EXCLUSIVA GAME
PROMOCION EXCLUSIVA
NOVEDAD
AHORRA 180€
EXCLUSIVA GAME
GRATIS
PLAYSTATION 3 + 2 CONTROL PAD + MOTORSTORM + F1 CHAMPIONSHIP EDITION + CONTROL PAD POWER LINK CABLE
599,95 €
NOVEDAD
PSP Slim
NEGRA Ó PLATA + 5 CAJAS UMD
GRATIS
FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO 12 SEPTIEMBRE 07
EXCLUSIVA GAME
• Más Delgada: 1,8 cm de grosor.
• Más Ligera: 189 gramos.
• Más Potente: 64 Mb Memoria interna.
169,95 €
PS2 + COMMANDOS STRIKE FORCE + CONTROLLER SHOOTER FIRTS PERSON
AHORRA 25€
EXCLUSIVA GAME
144,95 €
POR LA COMPRA DE CUALQUIER PLAYSTATION TWO Ó PACK PS2 CONSIGUE DANCE EUROPE + ALFOMBRILLA + KARAOKE
VENTA EXCLUSIVA TIENDAS GAME
POR SÓLO 30€ MÁS
PACKS
EXCLUSIVA
PACK PETZ (CATZ, DOGZ, HORSEZ)
AHORRA 20€
VENTA EXCLUSIVA TIENDAS GAME
99,95 €
RESERVA NARUTO ULTIMATE NINJA 2 + CAMISETA EXCLUSIVA
GRATIS
RESERVA FIFA 08 Y CONSIGUE ESTA BOLSA DE adidas PERSONALIZADA
GRATIS
GUITAR HERO ROCKS THE 80S + GUITARRA + DEMO GUITAR HERO II
GRATIS
RESERVA COOKING MAMA + DELANTAL EXCLUSIVO
GRATIS
RESERVA LA ED. COLECCIONISTA Ó ED. LEGENDARIA DE HALO 3 Y CONSIGUE ESTA EXCLUSIVA CAMISETA
ED. LEGENDARIA
• SPECIAL BOX.
• Casco HALO 3.
• 2 Discos con Extras.
EDICIÓN COLECCIONISTA
• Caja Metálica.
• 2 Bonus Disk.
• Libro Ilustraciones.
Promoción limitada a 3.500 uds(CAMISETA) 7.000 uds (ED. COLECCIONISTA) y 2.100 uds(ED. LEGENDARIA). Lanzamiento 26/09/07.
RESERVA NBA 2K8 + CAMISETA EXCLUSIVA
GRATIS
Carátula no definitiva
RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de Septiembre.
Impuestos incluidos











Crazy Taxi:
La Guerra de los Taxímetros

UNA VERSIÓN MUY ESPECIAL

No son pocas las veces que hemos tenido el privilegio de jugar con alguna versión de esta reconocida saga arcade. Sega ha lanzado versiones de "Crazy Taxi" para un buen número de plataformas, desde las recreativas a DreamCast o Xbox. Ahora nos llega una versión para la portátil de Sony, ofreciéndonos los mismos ingredientes de siempre más alguna que otra pequeña novedad.

EN ESTE UMD los desarrolladores han conseguido incluir todo el material que presentaron las dos primeras entregas de "Crazy Taxi". Aquí encontramos los mismos personajes, coches y ciudades que nos hicieron disfrutar hace ya unos años, lo cual es todo un lujo. La mecánica de juego es también la misma de siempre: debemos subirnos a un taxi y transportar, lo más rápidamente posible, a nuestros clientes de un punto a otro de la ciudad. Cuanto más rápido lo hagamos, más dinero obtendremos, por lo que es aconsejable tomar todos los atajos posibles: atravesar parques, conducir en dirección prohibida, invadir las zonas peatonales... ¡Todo vale con tal de ganar unos segundos!

ESTA JUGABILIDAD tan vibrante está acompañada por un control totalmente arcade de los vehículos, que nos permite efectuar maniobras arriesgadas como derrapes o contravolantes con suma facilidad. Esto hace que el título sea apto para cualquier jugador, novato o experto, lo cual es un punto a favor de "Crazy Taxi".

LA GRAN NOVEDAD de la presente edición reside en sus modos multijugador, tanto Cooperativo como DeathMatch, que hacen uso de la tecnología Wi-Fi de la consola. Gracias a estas modalidades la duración del UMD se multiplica, al igual que los niveles de diversión.

GRÁFICAMENTE el juego cumple y, aunque no llega a presentar el mismo nivel que los grandes del género en PSP, como las sagas "Ridge Racers" o "Burnout", el motor gráfico se comporta de forma solvente. "Crazy Taxi" es un juego de velocidad único en su estilo.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

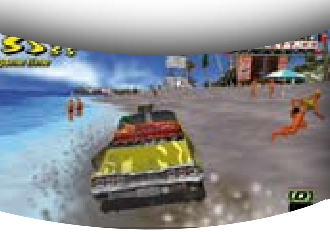
Desarrollador: Sniper Studios
Distribuidor: Sega
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.sega-europe.com

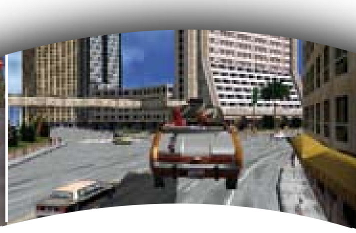
12+ 84

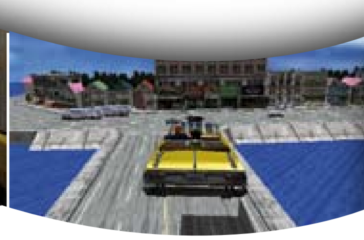
Lo mejor
Su jugabilidad engancha sin remedio. Los modos multijugador alargan aún más la vida del juego.

Lo peor
No supone ninguna innovación importante con respecto a anteriores versiones de la serie.

Nuestra opinión
Pese a no ofrecer nada demasiado novedoso, esta versión de "Crazy Taxi" es irresistible.















Project Sylpheed

DUELOS EN LA GALAXIA

Seguro que los jugadores más "hardcore" y veteranos recuerdan "Silpheed", un shooter de naves que apareció para Sega CD hace ya varios años cosechando buenas críticas. Ahora Game Arts, sus mismos creadores, recuperan la franquicia trasladándola a Xbox 360, presentando un título bastante aceptable que viene a llenar un gran vacío (últimamente, los matamata brillan por su ausencia).

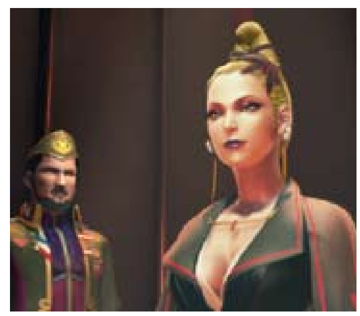
EL ARGUMENTO de "Project Sylpheed" es uno de sus puntos más importantes, algo que no suele ocurrir con la mayoría de producciones de este tipo. La historia transcurre en un futuro lejano, en el cual la Humanidad ha abandonado la Tierra, colonizando 11 nuevos Sistemas Solares. Todos ellos estaban gobernados por un organismo llamado Terra. Sin embargo, por culpa de varias presiones políticas y altercados, cuatro de ellos se independizaron, pasando a llamarse ADAN. Después de un tiempo, los conflictos entre ambas agrupaciones crecieron, encontrándonos ahora en tiempos de guerra.

LOS PROTAGONISTAS de este juego, los muchachos Katana y Ellen, pertenecen al ejército de Terra. Su objetivo es acabar con la resistencia enemiga, en la que figura un antiguo amigo, Margras. Para repeler las hordas invasoras contamos con un poderoso aliado, la nave Delta Saber. Este aparato puede ser equipado con unas 50 armas diferentes, desde misiles a rayos láser. El control de la aeronave no es nada sencillo, por lo que es muy recomendable participar en el Tutorial que incluye el título antes de comenzar el modo principal. Las batallas son vistosas y excitantes aunque, al cabo de unas horas, acaban siendo un tanto repetitivas.

EN EL PLANO TÉCNICO, todo está realizado en 3D, con buenos diseños tanto para las naves como para los personajes. "Project Sylpheed" es un juego apañado, que no revoluciona el género en ningún sentido ofreciendo, no obstante, buenos ratos de diversión.

Shy Guy



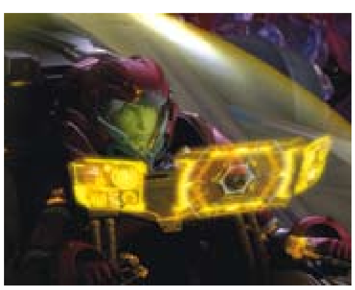














FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Game Arts / Square Enix
Distribuidor: Microsoft
Género: Shooter
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.microsoft.com/xbox/projectsylpheed

12+ 78

Lo mejor
La trama está muy bien llevada. La cantidad de armas con las que podemos equipar las aeronaves.

Lo peor
El control es algo confuso y cuesta acostumbrarse a él. Se echa en falta la opción multijugador.

Nuestra opinión
Los amantes de los shooters de naves y poseedores de Xbox 360 ya tienen un buen juego que llevarse a la boca.

Trauma Center: Second Opinion

DE VUELTA AL QUIRÓFANO





Hace ya un tiempo, Atlus sorprendió a los usuarios de Nintendo DS con un juego único, "Trauma Center". En él debíamos interpretar el papel de un cirujano novato y realizar, en el interior de un quirófano, toda clase de complejas operaciones. Era un planteamiento tremendamente original y divertido. Ahora, unos meses más tarde, la compañía ha creado un brillante remake para Wii de aquel título, manteniendo la misma trama y guión general, aunque añadiendo nuevos elementos. El protagonista principal sigue siendo Derek Stiles, un doctor al que tenemos que ayudar a materializar con éxito todo tipo de intervenciones: tratar huesos rotos, extirpar tumores o, lo más importante, combatir una nueva enfermedad muy peligrosa que azota al planeta, Guilt.

LA STYLUS y la pantalla táctil, objetos que se usaban con profusión en la versión para DS, han dejado paso a los nuevos controles que incorpora Wii, formados por el tándem Nunchaku y Wiimote. El primero de ellos permite desplazarnos con celeridad por los distintos utensilios que es posible manejar a lo largo del juego, herramientas como un bisturí, fórceps, láser o ultrasonidos. Basta una simple pulsación del stick analógico para escoger uno u otro objeto. Una vez seleccionado el utensilio a emplear durante la operación en la que nos encontremos, es hora de manejar el Wiimote como si fuera tal instrumento. La precisión que ofrece este esquema de control es impresionante, realzando además (y de qué forma) el realismo. Pero esta no es la única innovación de esta entrega para Wii. Se han añadido nuevas misiones, así como personajes inéditos y un acabado gráfico mucho más vistoso. Lo que se mantiene intacta es la dificultad general. Ya os avisamos que hay que afrontar algunas intervenciones verdaderamente complicadas aunque, nadie dijo que el oficio de cirujano fuera fácil en absoluto, ¿verdad?

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Atlus
Distribuidor: Nintendo
Género: Acción / Simulador
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.atlus.com/tcso

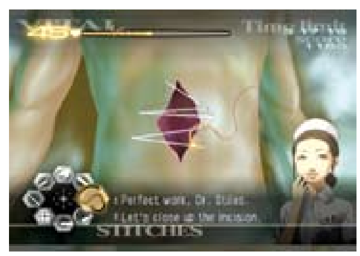
12+

82

Lo mejor
El sistema de control funciona maravillosamente bien. Su planteamiento resulta atractivo y original.

Lo peor
No es un juego totalmente nuevo. La dificultad es muy alta en ocasiones puntuales.

Nuestra opinión
"Trauma Center: Second Opinión" es uno de esos títulos que hay que probar, aunque sólo sea por una vez.

















Obscure II

LA OSCURIDAD PUEDE SER MORTAL

Ya está con nosotros la segunda parte de una de las aventuras de terror juvenil más destacadas de los últimos años, "Obscure". Playlogic e Hydravision (sus desarrolladores) han vuelto a crear un título capaz de hacerte sentir miedo. La trama transcurre durante una aciaga noche, dentro del complejo residencial de la Universidad de Fallcreeek. En este recinto, flores negras de dudosa procedencia comienzan a florecer. Los estudiantes se sumergen en profundos sueños, en los que se dan cita los monstruos más feroces y horribles que podáis imaginar. De aquí en adelante, empieza la lucha por la supervivencia de seis jóvenes estudiantes: Stan, Mei, Sven, Shannon, Corey y Amy. Cada uno de estos chavales posee una especialidad determinada, ya sea abrir candados o hackear dispositivos electrónicos.

DOS PERSONAJES deben investigar conjuntamente los alrededores de la universidad. Aquí precisamente se encuentra la mayor virtud de "Obscure II": su modo Cooperativo para dos jugadores tremendamente absorbente. Aún así, si preferimos jugar en solitario, la CPU se encarga de manejar al segundo personaje, siendo posible alternar el control de cada chico en cualquier momento. Esta opción es fundamental para solventar las distintas situaciones que nos propone el juego, ya que unos protagonistas son más recomendables para pelear contra los monstruos, mientras que otros son especialistas en campos diferentes, como descifrar puzzles.

LA TÉTRICA AMBIENTACIÓN y el suspense nos acompañan durante los 12 capítulos de los que consta la aventura. Los entornos son bastante variados (paseamos por bosques, jardines, cuevas, el interior de edificios…) y siniestros, consiguiendo un buen acabado global. La sensacional banda sonora atesora una extensa gama de temas sórdidos, que se adaptan de maravilla a la acción. "Obscure II" supera con creces las prestaciones de la primera entrega, convirtiéndose en una opción interesante para los que disfrutan pasando las noches sin dormir.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Playlogic / Hydravision
Distribuidor: Virgin
Género: Aventura de terror
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.playlogic.nl/games/?id=obscure2

16+ 80

Lo mejor
El modo Cooperativo para dos jugadores. El ambiente tétrico está muy bien conseguido.

Lo peor
No llega a la altura de los grandes, como la saga "Resident Evil". Los diálogos están en inglés.

Nuestra opinión
"Obscure II" garantiza unas 12-15 horas de temor y desasosiego frente a la pantalla.















Moto GP 07

LOCOS POR LAS MOTOS

Como ya es costumbre en los últimos años, THQ y Climax traen, a Xbox 360 y PC, la actualización correspondiente de su saga "Moto GP", que cuenta con la licencia oficial de la especialidad. Por esta razón, todos los pilotos que participan actualmente en el Campeonato del Mundo de velocidad han sido incluidos en la base de datos, deportistas tan famosos como Dani Pedrosa, Valentino Rossi o Toni Elías. Los equipos y motocicletas también son oficiales, pudiendo escoger desde los más potentes como Repsol Honda Team o Fiat Yamaha a otros más modestos como Honda Gresini. De igual manera, los circuitos disponibles son los mismos que dan cabida al torneo, 18 exactamente, incluyendo los situados en Cataluña, Phillip Island, Motegi o Valencia. La fidelidad de las pistas, motos y pilotos con sus homónimos reales es deslumbrante, acentuando aún más el realismo del juego.

EL MODO CAMPEONATO nos invita a participar en la competición del presente año, incluyendo el mismo calendario y eventos. Tres niveles de dificultad están disponibles de inicio, y os aseguramos que no es nada fácil conseguir victorias en el más difícil. Aparte de dicha modalidad (que viene a ser la principal) el título cuenta con otras cuatro más: Contrarreloj, Carrera Deportiva, Carrera Rápida y Multijugador. Esta última ofrece la posibilidad de jugar a pantalla partida, conectando dos consolas o incluso competir online contra otros 15 rivales, convirtiéndose en una opción muy interesante.

EL ESTILO DE CONDUCCIÓN es algo más arcade que en anteriores ediciones, pudiendo controlar las motos de forma más fácil que de costumbre. Esto satisfará a los jugadores de nivel bajo o medio, pero es posible que los más puristas no estén igual de contentos. En cualquier caso, "Moto GP 07" es el nuevo rey de la velocidad en la categoría de motos en Xbox 360 y PC.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Climax
Distribuidor: THQ
Género: Velocidad
Multijugador: 1-16
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.thq-games.com/es

3+ **84**

Lo mejor
La fidelidad con el Campeonato del Mundo real. La amplia variedad de opciones de juego para uno o varios jugadores..

Lo peor
Los puristas pueden encontrar la conducción demasiado arcade.

Nuestra opinión
Como cada año, Climax vuelve a dar forma a un excelente juego de motos, el mejor en su género.









Guitar Hero: Rock de los 80

MÁS ROCK DEL BUENO

Da gusto tener que volver a echar mano de la guitarra (el periférico más alucinante de PS2) para interpretar, una vez más, otra selección de temas clásicos. Eso es lo que nos propone "Guitar Hero: Rock de los 80", que mantiene la misma estructura de "Guitar Hero II", ofreciéndonos 30 nuevas canciones y pequeños cambios. Cualquiera que haya probado algún "Guitar Hero" ya sabe lo que le espera aquí aunque, por si no es vuestro caso, os explicamos cómo funciona el juego. Nosotros asumimos el papel de guitarristas de un grupo, y debemos ir tocando lo mejor posible para alcanzar poco a poco el éxito. De esta forma, con la guitarra en nuestras manos, debemos seguir el ritmo de cada canción y tocar las notas exactas que van apareciendo en la pantalla. La guitarra no tiene cuerdas, sino botones en su lugar, y hay que pulsarlos al mismo son que nos indican. Cuanto mejor lo hagamos, más dinero y popularidad obtendremos. Esto nos sirve para desbloquear extras y nuevas canciones, así como tocar en locales cada vez más grandes.

LOS 30 TEMAS incorporados en el juego son clásicos de los años 80. Encontramos trabajos de artistas tan de moda en aquel entonces como Police, Poison o Twisted Sister. Cada canción puede ser tocada en varios niveles de dificultad y, lo que es más importante, es posible llevar el ritmo del bajo o del guitarrista principal.

EL MODO PARA DOS jugadores es, una vez más, una de las grandes bazas de "Guitar Hero: Rock de los 80". En compañía de un amigo y cada uno con su propia guitarra, pasaremos ratos impagables tocando los temas a dúo.

ESTA NUEVA EDICIÓN de "Guitar Hero" no aporta demasiadas innovaciones a la saga, ni supone un salto cualitativo. No obstante, es uno de los juegos lanzados recientemente más divertidos de PS2.

Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Harmonix
Distribuidor: Activision
Género: Musical
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.guitarherogame.com

12+

87

Lo mejor
La jugabilidad que atesora este título es increíble. El modo para dos jugadores es apasionante.

Lo peor
No aporta ninguna novedad destacable. Algunos temas son un poco insoportables, aunque sobre gustos...

Nuestra opinión
Sus 30 nuevos temas son suficientes para que los fans de "Guitar Hero" se hagan con esta nueva edición.









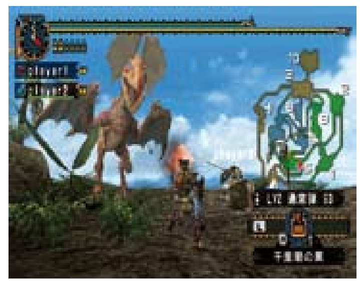












Monster Hunter Freedom 2

CACERÍAS EN EQUIPO

Capcom vuelve a dar la campanada con uno de sus juegos, desarrollado esta vez para la portátil de Sony. Es posible que muchos jugarais al original, uno de los mejores RPG creados para esta plataforma. "Monster Hunter Freedom 2" sigue la misma pauta que su antecesor, incluyendo notables mejoras que le convierten en un título netamente superior. Como en el primer capítulo, nuestro trabajo consiste en ir aceptando misiones, muchas de las cuales tienen que ver con la captura de criaturas de todo tipo. Antes de partir en nuestra primera cacería podemos crear un personaje, pudiendo elegir entre una amplia variedad de opciones de configuración. Cuando ya esté listo, será hora de partir tras nuestra presa, a la que debemos reducir empleando una descomunal cantidad de armas, objetos, armaduras y otros enseres.

LAS TAREAS que nos encomiendan al principio son más o menos sencillas pero, conforme avanzamos, se complican gradualmente. En ese instante es una buena idea disfrutar de la mejor baza que guarda "Monster Hunter Freedom 2", su modo multijugador. Cuatro personas pueden salir de caza a la misma vez, modalidad que resulta increíblemente divertida y emocionante.

LAS NOVEDADES que incorpora esta segunda entrega respecto a la anterior son numerosas, incluyendo monstruos y decorados inéditos, una mayor cantidad de ítems y tiempos de carga bastante más reducidos. Y no sólo eso, puesto que los fondos son más bonitos que nunca y el sentido del humor está mucho más presente. Ya veréis cómo os reís a carcajadas en más de una ocasión. "Monster Hunter Freedom 2" es una aventura colosal, de lo mejorcito que ha pasado por PSP. En Japón, país donde se veneran los RPG de calidad, este juego ha sido el más vendido de la primera mitad de este año en cualquier formato. Por algo será…

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Proein
Género: RPG / Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.capcom.com

12+

90

Lo mejor
Las mejoras con respecto al original. Su espléndido acabado técnico y el gran sentido del humor

Lo peor
Algunos monstruos son casi imposible cazarles si jugamos en solitario.

Nuestra opinión
Capcom ha creado el mejor juego de rol para PSP. "MHF2" es una aventura larga, bien hecha y con muchas posibilidades.



Valkyrie Profile 2: Silmeria

VIVE UNA PRECIOSA AVENTURA

Tras la buena acogida que recibieron en su momento las entregas correspondientes a PlayStation y PSP de esta genial serie de juegos de rol, Square-Enix por fin se ha animado a programar un nuevo capítulo en exclusiva para PS2. Y, al menos desde mi punto de vista, se ha convertido en el mejor de los tres, potenciando prácticamente todos los aspectos de los anteriores. Su argumento, de entrada, es más complejo y absorbente que nunca. Resulta que el dios Odin ha castigado a su otrora seguidora, Silmeria, por su desobediencia. Su alma ha quedado encerrada en el interior de Alicia, la princesa del reino de Dipan, creando así la atípica situación de "misma persona, dos almas diferentes".

LA AVENTURA se desarrolla como si fuera un juego 2D, a pesar de su naturaleza tridimensional. Este hecho da un toque de frescura al título, al igual que sucede con su excelente sistema de lucha. Hasta cuatro miembros de nuestro equipo pueden tomar parte en los combates, que suceden por turnos. Pero estos son tan entretenidos que no se hacen pesados en absoluto, siendo de los más gratificantes que hemos vivido en los RPG más recientes. Y como ocurre con este tipo de juegos, al margen de pelear también es obligatorio explorar mazmorras o hablar con decenas de personajes para avanzar en la trama. Otra de las grandes cualidades de "Valkyrie Profile 2: Silmeria" reside en su ejemplar acabado gráfico. Inspirado en la Europa del Norte, la recreación de las ciudades, bosques y demás escenarios que visitamos es colosal. De verdad, este apartado se encuentra al mismo nivel que otras producciones "mayores", como "Final Fantasy XII" sin ir más lejos. El sonido es igualmente sobresaliente, y nos brinda canciones épicas que se acoplan muy bien a la acción. Si no os asustan los retos complicados (porque este lo es), tenéis ante vosotros un juego de rol magnífico, que os mantendrá ocupados durante muchas horas.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Proein
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.square-enix.com

12

88

Lo mejor
El guión está bien elaborado, los combates resultan muy gratificantes y encima el juego es una maravilla técnica.

Lo peor
Algunos pueden encontrar su desarrollo demasiado pausado. Su alto nivel de dificultad es como para tenerlo en cuenta.

Nuestra opinión
Aunque no es tan conocida como "Final Fantasy" o "Dragon Quest", esta saga de RPG brilla con luz propia.

Pro Cycling Manager Tour de France 2007

EL REGRESO DEL MEJOR SIMULADOR DE CICLISMO

Como mínimo, hemos de decir que la edición de este año del Tour de Francia ha sido "controvertida". El dopaje en este deporte ha llegado a extremos escandalosos, y ningún ciclista está exento de sospecha. Es una auténtica lástima, pues la belleza de esta mítica carrera sobre dos ruedas es espectacular, constituyendo uno de los eventos deportivos más atractivos del mundo. Los chicos de Cyanide lo saben, y por ello se dedican a realizar esta magnífica saga de simuladores de ciclismo. En "Pro Cycling Manager / Tour de France 2007" tomamos el papel de director deportivo de un equipo, para llevarlo hasta lo más alto a través de carreras 3D en tiempo real. Entre las decisiones que hemos de tomar están los contratos de nuestros ciclistas, la elección del equipamiento que utilizarán, su entrenamiento, etc. El juego incorpora 61 equipos oficiales, 180 carreras diferentes, incluyendo el Tour de Francia, más de 1500 ciclistas dentro de una gran base de datos actualizada, y una inteligencia artificial mejorada (con comportamientos adaptativos que pueden variar en función de objetivos, necesidades y situaciones). También dispone de un modo multijugador que permite la participación de hasta 20 jugadores a través de Internet o red local.

LA SERIE Pro Cycling Manager ya tiene solera suficiente como para ser un producto estable, y esto se nota en la sólida experiencia de juego que proporciona. Con cada nueva versión se han mejorado los gráficos y la interfaz. La edición 2007 incluye un nuevo sistema de sombreado e iluminación, las carreteras y paisajes son más acordes con la zona geográfica en la que tienen lugar las carreras, y se han creado y mejorado una gran cantidad de objetos 3D. Algunas áreas del juego superan los 400 kilómetros cuadrados, por lo que podemos hacernos una idea de las enormes dimensiones de Pro Cycling Manager. La nueva edición del mejor simulador de ciclismo del mercado es un producto técnicamente brillante, entretenido y lleno de nuevos detalles. A excepción del consumo de sustancias prohibidas, podremos recrear con él todos los detalles de las mejores competiciones ciclistas.

Pablo Dopico









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Cyanide
Distribuidor: Friendware
Género: Simulador de Ciclismo, Deportivo
Multijugador: 1-20 jugadores
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.cycling-manager.com

3+ 80

Lo mejor
Gran comunidad alrededor del juego. Gráficos mejorados.

Lo peor
El jugador casual lo encontrará demasiado complejo. Falta de nombres oficiales de los ciclistas.

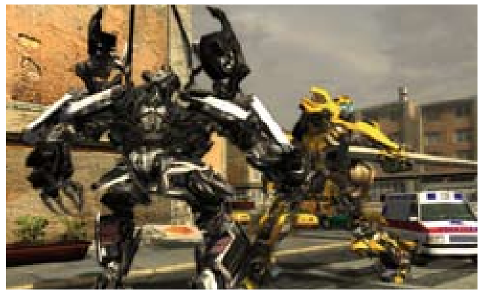
Nuestra opinión
El mejor simulador de ciclismo, renovado y adaptado a las competiciones de esta temporada. Recomendable para amantes de este deporte.











Transformers: The Game

¿AUTOBOTS O DECEPTICONS? LA ELECCIÓN ES SÓLO TUYA



La serie con la que pudimos disfrutar hace ya bastantes años, ha vuelto a la gran pantalla gracias a la película de Dreamworks. Como no podía ser menos, el film viene acompañado de videojuegos para todas las plataformas. A nuestro juicio, el cambio les ha venido estupendamente a los Transformers, y aunque se haya perdido aquella estética "retro" de nuestros robots favoritos, estos han ganado mucho en espectacularidad.

EL PRIMER RETO será decidirnos entre el bien o el mal, Autobots o Decepticons. Esta elección es realmente importante, pues marcará el tipo de campaña que vamos a jugar y los robots que manejaremos. Nuestras aventuras tienen lugar en una ciudad de buen tamaño, con tráfico, transeúntes, etc. Es muy divertido manejar a cualquiera de estos robots, pudiendo enfrentarnos al enemigo en medio de calles repletas de rascacielos o en autopistas llenas de vehículos. Todo está muy bien diseñado, resultando impresionante poder agarrar un autobús, por ejemplo, y lanzarlo de un lado a otro de la ciudad gracias a nuestra espectacular fuerza, o golpear a nuestros enemigos utilizando cualquier cosa de nuestro entorno (señales de tráfico incluidas).

LA DIVERSIÓN que proporciona el manejo de estos personajes, junto con la espectacularidad de los gráficos y combates, compensan los defectos de "Transformers". Aunque puede que algunos lo encuentren un tanto monótono y repetitivo, pues es cierto que las misiones son poco variadas. Pero realmente, manejar robots gigantes, realizar saltos imposibles o causar gigantescas explosiones, para después convertirnos en un coche, o en un avión, y conducir a toda velocidad por las calles de una ciudad siempre resulta divertido. Si eres fan de la saga y te gustó la película, "Transformers" no te decepcionará en absoluto.

Pablo Dopico

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Traveller's Tales
Distribuidor: Activision
Género: Acción/Aventura
Multijugador: No/Sólo para PSP y DS
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
http://www.transformersgame.com

12+ 76

Lo mejor
Puedes jugar con los míticos personajes de la película. Diseño y gráficos de un gran nivel. Espectacular por momentos.

Lo peor
Algo monótono a largo plazo. Poca profundidad de la historia. Algún problemilla con la cámara.

Nuestra opinión
Un título con fantásticos personajes y buenos gráficos, fiel a la película. Resultará imprescindible para fans de la saga.











Ratatouille

¡UN RATÓN EN LA COCINA!

Si no habéis visto "Ratatouille" en el cine, os aseguramos que es una de las mejores cosas que podéis hacer este verano. La nueva película de animación de Disney / Pixar es divertida como pocas, y demuestra el dominio que estos estudios tienen de las tecnologías 3D. Como es lógico, una peli semejante no podía quedarse sin su videojuego. Todas las plataformas tienen ya su "Ratatouille", que ha tomado la forma de un arcade de plataformas con un toque especial: ¡también tendremos que aprender a cocinar!

LA PORTÁTIL de Nintendo ha sido la plataforma que hemos elegido para probar "Ratatouille". Su pantalla táctil le proporciona importantes ventajas de jugabilidad y, aunque gráficamente no brilla (es lógico) al mismo nivel que, por ejemplo, la versión de 360, sí tiene unos gráficos bonitos que resultan muy efectivos. Durante las fases de plataformas debemos ayudar al ratón Remy a recoger comida y llegar a otros lugares, recorriendo los diferentes escenarios haciendo uso de un buen número de habilidades. Remy es capaz de olisquear y encontrar la dirección de los alimentos, de trepar por las paredes y objetos del escenario, de saltar y hacer equilibrios en lugares estrechos… Todo el juego está realizado en 3D y se mueve de forma muy fluida.

"RATATOUILLE" es un buen juego para la DS, basado en una excelente película de animación, que mantendrá ocupados a los pequeños de la casa, aunque no sólo a ellos, pues también es entretenido para los mayores. Las pruebas de cocina son divertidas y hacen uso de todas las funciones de nuestra consola (micrófono, pantalla táctil…). El diseño de los niveles, las acrobacias que podemos hacer con Remy, el uso de la pantalla táctil, y la belleza de los objetos y entornos 3D, son elementos que hacen de Ratatouille un título de lo más recomendable. ¡Lástima que se haga un poco corto!

Pablo Dopico



FICHA TÉCNICA

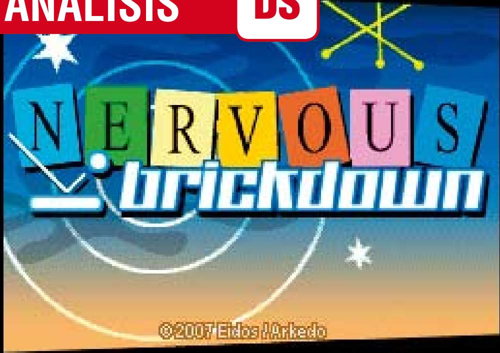
Desarrollador: Helixe
Distribuidor: THQ
Género: Plataformas 3D
Multijugador: 1-20 jugadores
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.ratatouillevideogame.com

3+ 78

Lo mejor
Muy buen diseño general. Bonitos gráficos. Las pruebas de cocina son divertidas.

Lo peor
Es demasiado corto.

Nuestra opinión
Un buen plataformas para DS que sigue el argumento de la película de Pixar, con agradables detalles y personalidad propia.









Nervous Brickdown

UN “ARKANOID” MUY EVOLUCIONADO

Seguro que los jugadores más veteranos recuerdan títulos como “Arkanoid” o “Breakout”, juegos que fueron bastante populares en la década de los 80. Su gracia residía en una simple pero adictiva fórmula, consistente en destrozar unos bloques o ladrillos que se encontraban en la parte superior de la pantalla con la ayuda de una bola. Aparte de la pelota, nuestro único aliado era un objeto (o nave espacial, en el caso del “Arkanoid”) de forma alargada situado en la parte inferior de la imagen, que debíamos desplazar de izquierda a derecha para evitar que la esfera cayera al vacío. Bien, pues esa misma jugabilidad es la que se ha utilizado para dar vida a “Nervous Brickdown”, aunque adaptándola a los tiempos que corren, nutriéndola de nuevas ideas y haciendo uso de las cualidades exclusivas de Nintendo DS.

LA ACCIÓN transcurre en ambas pantallas simultáneamente, aumentando así el campo de juego. La barrita de la parte inferior es manejada directamente en la pantalla táctil con la stylus, ofreciendo de esta forma un control impecable. Aunque lo más destacado de “Nervous Brickdown” es la originalidad que destilan los niveles. Hay nueve entornos distintos divididos en diez fases cada uno, incluyendo un jefe final. Dichos entornos son radicalmente diferentes entre sí, existiendo un mundo de papel, otro de fantasmas, uno retro muy especial... Las actividades a realizar en todos ellos también varían, teniendo que eliminar bloques, borrar manchas o rescatar náufragos con un submarino.

OTRAS DE LAS EXCELENCIAS de “Nervous Brickdown” son su entretenido modo para dos jugadores, el cuidado apartado gráfico (mezclando elementos 2D y 3D) y una banda sonora muy buena, con temas variados que alegran mucho las partidas. “Nervous Brickdown” es un título fresco que engancha, teniendo además una relación calidad-precio sobresaliente.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

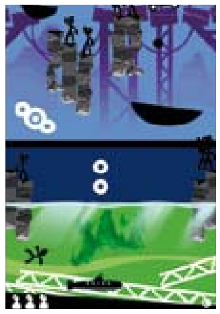
Desarrollador: Arkedo Studio
Distribuidor: Proein
Género: Habilidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.nervousbrickdown.com

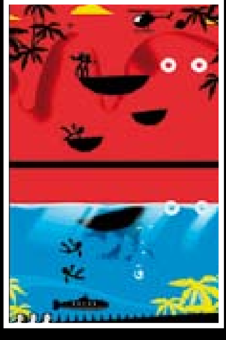
3+ 82

Lo mejor
Las notables innovaciones que ofrece y los originales entornos en los que podemos jugar.

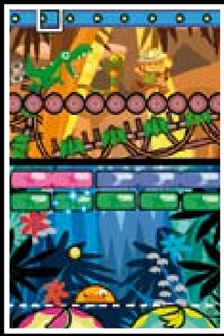
Lo peor
A pesar de la cantidad de niveles, la modalidad para un jugador puede hacerse corta.

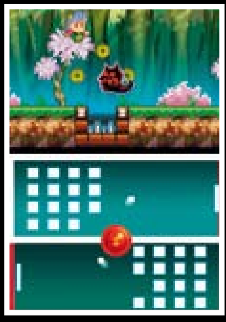
Nuestra opinión
“Nervous Brickdown” ha supuesto una agradable sorpresa. Es un título muy jugable e interesante.












573 €
STARTER PACK PS3
342 €
XBOX 360 PREMIUM
164,95 €
PSP SLIM
40,99 €
CON SONIDO
30 cm
LEONIDAS
39,95 €
BATERIA DRUM
49,99 €
• Compatible con todos los Televisores.
• Conexión directa al euroconector.
Real Mini DTR 100C TDT
79,95 €
Único volante compatible con PS3
DRIVING FORCE PRO
68,99 €
WWW.DISCOAZUL.COM
M3 SIMPLY+Micro 2Gb
245 €
El Mejor Volante del mercado
LOGITECH G25
AHORRA 55 €
27,95 €
BD REMOTE CONTROLLER
desde 4,99 €
FUNDAS NDS varios colores
12,99 €
Comp. AV Multi Selector
• Expertos en Videoconsolas y Accesorios.
• Reproductores MP3 y Divx.
• Tuning para Consolas.
• Action Replay para PSP, NDS, PS2, GC...
• Venta Telefonica y por Internet.
Otero Pedrayo 33, 27003 LUGO
http://www.discoazul.com - pedidos@discoazul.com
TLF: 902 363 853 - 982 220 556 FAX: 982 21 42 40
TODO LO QUE PUEDAS IMAGINAR PARA PS2, XBOX 360, PSP, NDS...
DISCOAZUL.com


MOUNTAIN BIKE ADRENALINE
FEATURING SALOMON
PlayStation 2
MOUNTAIN BIKE ADRENALINE
FEATURING SALOMON
¡YA A LA VENTA!
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
NOBILIS
www.nobilis-france.com
SALOMON
fresh3d
MOUNTAIN BIKE ADRENALINE ©2006 Nobilis Publishing. Nobilis Publishing and its logo are registered trademarks of Nobilis group. All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective owners. Published by Nobilis Publishing. Developed by Fresh 3D. "PlayStation" and the "PS" Family logo and name are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





ESPECIAL

SIMULADORES DE VUELO





LA GÉNESIS DE UN GÉNERO

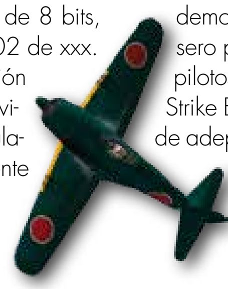
Los simuladores de vuelo han sido, desde hace muchos años, un género de presencia constante en el mundo de la informática y los ordenadores. De hecho, hicieron su aparición antes que géneros como la acción, la estrategia, la aventura o el rol. Una de las razones fue que un simulador es una fantástica herramienta en la formación aeronáutica. Enseñar a un piloto a volar en condiciones cuesta mucho dinero. Un buen simulador permite probar e instruir a jóvenes pilotos con un coste mucho menor y sin riesgo. Además pueden experimentarse condiciones de peligro, como un motor parado, sin exponer al piloto y a la aeronave. Tanto es así que muchas academias y la propia Fuerza Aérea Norteamericana usan simuladores para PC como entrenamiento básico de pilotos.

Por supuesto, tras crear los primeros simuladores y aparecer los ordenadores personales, el siguiente paso fue empaquetar el producto y venderlo. En el momento en el que alguien se dio cuenta de que aquel software también podía ser divertido nacieron los simuladores como diversión, como entretenimiento lúdico. Incluso hay que remontarse a los años setenta y los ochenta para ello, en algunos casos mucho antes de la aparición de las consolas y de que existieran los ordenadores personales, los Mac, los Spectrum, o cualquier otro ordenador para casa.

LLEGAN LOS FELICES OCHENTA



En los años ochenta, un ordenador denominado ZX Spectrum revoluciona el panorama informático. Además, aparecen como consecuencia de ese éxito otros ordenadores como el Spectravideo, Amstrad CPC, Commodore VIC 20 y Commodore 64, y algunos más, todos ellos basados en procesadores de 8 bits, generalmente el Zylog Z80A o el 6502 de xxx. Con estos ordenadores llega una legión de juegos, naciendo la industria del videojuego. Entre tanto juego, los simuladores disfrutan de un éxito relativamente importante. Tienen un público fiel, que se divierten con sus cazas o sus aviones de transporte. Nace también el muy conocido Flight Simulator que, por cierto, no era de Microsoft en esos años, sino que fue adquirido más tarde. Flight Simulator comienza a crear una escuela de pilotos, demostrando que un ordenador personal casero puede ser una muy útil herramienta para pilotos y aficionados. Otros títulos como F-15 Strike Eagle crean una legión cada vez mayor de adeptos a los simuladores, que disfrutan manejando aeronaves en 16 colores.



LOS AÑOS NOVENTA, LA CONSAGRACIÓN

El IBM PC había nacido en 1982, aunque fue en los años noventa cuando realmente empieza a imponerse a otros sistemas de forma definitiva. Su arquitectura abierta y el hecho de poder fabricar clones por cualquier fabricante que lo desee, permite que se estandarice este tipo de arquitectura, comenzando a surgir centenares de programas. Gobernados por el sistema operativo MS-DOS, posteriormente por Windows en sus distintas versiones 3.0, 3.1, y finalmente la muy importante Windows 95, convierten al PC en un éxito indiscutible, quedando otros ordenadores relegados al olvido, con pocas excepciones como los Mac de Apple, que son una opción muy interesante pero que no cuentan con la misma cantidad de software, incluyendo simuladores salvo algunas excepciones.

Los "PC" como ya se les conoce comienzan, en los noventa, con tarjetas gráficas y de sonido muy por debajo de las de la competencia como los Commodore Amiga y Mac. Pronto aparecen en el mercado tarjetas de calidad, como las Soundblaster para sonido y Number Nine para gráficos (2D todavía), comenzando los programadores a aprovechar este hardware para simuladores más sofisticados. Flight Simulator 3, 4, y 95 son ejemplos de productos de esta época, así como maravillas tales como Secret Weapons of the Luftwaffe de Lucasfilm (ahora Lucasarts) o los simuladores de la empresa Microprose, que marcaron una importantísima época en la historia de la simulación, incluyendo su magna obra, Falcon 4, un producto que se adelantó a su tiempo, o Flanker 1.0 y 2.0 de la empresa SSI, con modelos de vuelo nunca vistos hasta entonces.

Los años noventa vieron el nacimiento de páginas web especializadas en simulación, con escuadrones virtuales formados por grupos de aficionados que, alrededor de una web y un foro, comentaban dudas, realizaban consultas y hablaban de aviación. Y cuando los simuladores lo permitieron, comenzaron a volar online. Primero en vuelos sencillos, aunque luego creando verdaderos grupos de vuelo muy similares en organización a los reales, con documentación, estrategias, y pilotos volando con o contra otros pilotos, en verdaderas batallas aéreas virtuales. La simulación se había consagrado como un género sólido con páginas webs dedicadas, especializadas por entero a analizar y hablar de este mundo. Más adelante lo comentamos con más detalle.



SIGLO XXI, AIRES DE CAMBIOS

Con el final de siglo se produce lo que podríamos denominar una crisis de la simulación. La razón hay que buscarla, como casi siempre, en los aspectos económicos y en el auge del propio mundo del videojuego. Algunas compañías de simuladores tienen dificultades, desapareciendo por la creciente competencia y el aumento de los costes de desarrollo. Otras, como Electronic Arts, que han impulsado la simulación con un acuerdo con la revista militar americana Janes, dejan de producir simuladores, para centrarse en el mercado de las consolas y en juegos de ventas masivas. Los simuladores comienzan a desaparecer de las estanterías de las tiendas, y algunos pronostican su total desaparición. Siguen apareciendo simuladores, pero son escasos y con acabados bastante irregulares en ocasiones. Muchos se convierten en arcades simples, que poco o nada tienen que ver con la simulación. El que sigue con gran éxito es Flight Simulator con su versión 2000/2002. También empiezan a destacar otros productos como Pro Pilot, Fly!, Flight Unlimited, o X-Plane. En medio de este panorama, empresas de software del Este comienzan a ver que el filón de la simulación queda libre. Un ingeniero ruso, de nombre Oleg Maddox, presenta en el verano de 2001 las primeras imágenes de un simulador militar basado en la Segunda Guerra Mundial. Su nombre: IL2 Sturmovik. Las imágenes llaman mucho la atención y, en diciembre de 2001, finalmente se pone a la venta la primera versión de lo que sería toda una saga. Desde ese momento, comienza una leyenda, con un giro inesperado en la historia de la simulación aérea.



EL FENÓMENO IL2

Efectivamente, el simulador ruso IL2 Sturmovik se convierte en todo un éxito. Comparado con el entonces nuevo Microsoft Combat Flight Simulator 2 y su posterior versión 3, las diferencias son claras. El producto ruso muestra claramente unos acabados muy superiores. Los aviones tienen un comportamiento mucho más real, los combates son más intensos, incluso los gráficos son más realistas con menos requerimientos de hardware. Los miles de aficionados a esta época de la aviación, tan glamorosa como son los años treinta y cuarenta, ven en IL2 Sturmovik una muy buena reproducción de los aviones más famosos de la época. Comienzan así a aparecer numerosas páginas web dedicadas al simulador, creándose nuevos escuadrones donde se vuela y habla intensamente de este producto. La pasión llega a tanto que se desmenuza el simulador con todo detalle, creándose entradas en los foros que se convierten, por derecho propio, en verdaderas biblias de la aviación de la Segunda Guerra Mundial. Tanto es así que el propio Oleg Maddox, padre del título, usa esa información para mejorar su simulador.

IL2 Sturmovik deja paso a IL2: Forgotten Battles, que iba a ser una expansión y acabó convirtiéndose en un simulador nuevo. Le siguen las expansiones Ace Expansion Pack y Pacific Fighters y, finalmente, IL2 Sturmovik: 1946, puesto a la venta en Estados Unidos y Europa por Ubi Soft (excepto en España) en diciembre de 2006. 1946 es la obra cumbre de un simulador genial, con miles y miles de adeptos en todo el mundo, que permite batallas online muy realistas y con el cual se organizan campeonatos, torneos y competiciones. Todo un éxito a la espera de su sucesor, Wings of War: Battle of Britain, cuya salida se espera, aunque son rumores, para el primer trimestre de 2007.







OTROS ÉXITOS RECIENTES Y VIEJAS GLORIAS RECICLADAS



Mientras tanto, una empresa en crisis, Eagle Dynamics, heredera de dos grandes simuladores como son Flanker 1.0 y Flanker 2.0 de los años noventa, ve como es comprada y vendida varias veces, mientras ellos siguen trabajando en Flanker 3.0. Finalmente, consiguen poner a la venta en la navidad de 2003 su nuevo simulador, rebautizado como Lock On: Modern Air Combat (LOMAC). La versión 1.0 es un desastre debido a la presión de la distribuidora Ubi Soft por sacar a la venta un producto inacabado. Posteriormente rompen el acuerdo con la misma y sacan una expansión denominada Flaming Cliffs, que se consagra como un gran éxito. Con gráficos de alta calidad, LOMAC supone el poder volar en un entorno muy detallado con modernos reactores como el F-15, el A-10, o el MIG-29 entre otros.

FALCON 4, DIEZ AÑOS EN PRIMERA PÁGINA

Si hubiese un programa televisivo del corazón dedicado a la simulación aérea, su protagonista indiscutible sería Falcon 4. Originalmente creado por la empresa Microprose y puesto a la venta en 1998, la historia de este simulador es como una novela entre la comedia y la tragedia. La versión original estuvo plagada de bugs, y el equipo de desarrollo fue puesto de patitas en la calle en las navidades de 1999, siempre por las prisas por querer tenerlo a la venta antes de tiempo. Pero alguien consiguió llevarse el código fuente, es decir, el original del simulador y, a partir de ahí, comienza una historia que podría llenar varias páginas en la sección de sucesos. Surgieron innumerables mejoras no oficiales hasta que un grupo de trabajo puso a la venta una nueva versión oficial en 2006, llamada Falcon 4: Allied Force. Esta versión contemplaba muchas de las mejoras no oficiales siendo, hoy por hoy, el simulador más realista que puede encontrarse para PC en cuanto a sistemas y aviónica. En Falcon 4 están representados el 95% de los sistemas del caza americano Lockheed F-16C. La historia de Falcon 4, que aún continúa hoy, sigue siendo un "culebrón" porque nuevamente vuelven a aparecer versiones no oficiales que mejoran mucho el Allied Force, como la muy comentada OpenFalcon.









Abróchense los cinturones, vamos a despegar

En cuanto a simulación civil y general, es decir, los clásicos Boeing y Airbus, avionetas, etc., tenemos dos pesos pesados: Flight Simulator, y X-Plane. Con respecto al primero, podemos decir que es un éxito casi constante desde hace quince años, aunque el simulador nació hace ya veinticinco, toda una cifra. Es muy valorado porque dispone de infinidad de añadidos, tanto gratuitos como de pago, realmente impresionantes. Podemos por ejemplo hablar de la empresa PMDG y su serie de añadidos de los Boeing 737, que recrean este avión con gran perfección. Pero no son los únicos, muchas otras empresas y aficionados crean aviones, escenarios, software adicional, etc. Además, se puede volar online como si de un piloto de verdad se tratase mediante dos redes, IVAO y VATSIM, con controladores aéreos reales y cursos que enseñan, desde cero, todo el mundo del vuelo civil. El otro peso pesado es X-Plane que, aunque no tiene el mismo éxito, demuestra una calidad de vuelo impresionante y, poco a poco, va tomando posiciones frente al gigante Flight Simulator. También se puede usar en las redes IVAO y VATSIM. X-Plane dispone de sus propias expansiones y es un simulador que tiene también un buen grupo de aficionados detrás que crece constantemente.

Nos vemos en los cielos virtuales

Todos estos simuladores y algunos otros tienen un gran apoyo en Internet mediante webs dedicadas a volarlos. Son los llamados Escuadrones, Alas, o simplemente Agrupaciones Aéreas. También hay blogs, sitios de noticias, etc. Para aprender a volar, lo mejor es darse de alta en una web donde se vuele online. Lo normal es presentarse, integrarse en el grupo, seguir las instrucciones, y empezar a volar normalmente con un instructor que enseña los primeros pasos. Se utiliza un software de comunicaciones, en general el Teamspeak 2. El uso de al menos un joystick de tres ejes es prácticamente imprescindible. Volar con teclado es aburrirse y estrellarse constantemente. Los vuelos consisten en simples partidas, misiones más o menos complejas, e incluso auténticas campañas que pueden durar meses. Se vuela a veces entre dos o más escuadrones/alas, de forma cooperativa o, incluso, unos contra otros, cada uno en un bando. Las misiones se realizan de forma muy similar a las reales, usándose los mismos sistemas de comunicación y técnicas de combate que los de la realidad.



Resumiendo, que es gerundio

El mundo de la simulación es una apuesta por el realismo total. Aquí no hay nada que no tenga que ver con la aviación real. Todo está representado, y todo se realiza como lo hacen los pilotos reales. Aprender lleva meses y bastante estudio. Esto no es un arcade que se controla en media hora. A cambio, los simuladores permiten al piloto virtual sentirse, en muchos aspectos, del mismo modo que un piloto real teniendo en cuenta, naturalmente, las limitaciones de un PC y de estar en casa. Por lo demás, un simulador puede instalarse y volarse durante años, en cientos de misiones y, literalmente, miles de horas de vuelo. Cada despegue promete nuevas sensaciones con los compañeros pilotos de vuelo, y cada misión es un reto nuevo a superar, distinto al anterior. Quien ama la aviación encuentra en los simuladores el estímulo para disfrutar de ser todo un piloto virtual. No es real, cierto, pero una cosa está clara: cuando los pilotos están en medio de un vuelo comercial, o en un combate, a muchos parece que no les importa o, sencillamente, no notan demasiadas diferencias. Al final, queda el espíritu de superación, de realizar la misión, y de volver sano y salvo a casa. Esa es una sensación que, cuando se prueba, difícilmente se puede olvidar.

Nos vemos en los cielos virtuales, y, por supuesto, recuerda: ¡vigila tus seis!









¿TIENES UNA TIENDA DE REGALOS, VIDEOCLUB, CIBER...?











TENEMOS TODO LO QUE NECESITAS PARA AMPLIAR TU NEGOCIO






















gos de cartas | Camisetas | Llaveros | Cosplays | Peluches...
GRANDES DESCUENTOS Y OFERTAS SÓLO PARA DISTRIBUIDORES
TODOS ELLOS YA ESTÁN CON NOSOTROS... ¿Y TÚ?
DMO distribuciones
merchandising & ocio
DISTRIBUCIÓN DE MERCHANDISING Y OCIO S.L.
Polígono Industrial San José de Valderas
C/ Lluvia, 15 28918 Leganés (Madrid)
Tel.: 916102293
www.DMODistribuciones.com

Prince of Persia Classics

El príncipe de Xbox Live Arcade





Jordan Mechner, un genial programador, dio la campanada a finales de los 80 cuando creó uno de los juegos de plataformas más importantes de la Historia, "Prince of Persia". Desde entonces la saga ha ido expandiéndose paulatinamente, lanzándose numerosas entregas basadas en este universo. Ahora, los poseedores de Xbox 360 pueden disfrutar de una versión muy especial del clásico, desarrollada en exclusiva para dicha máquina, y que puede descargarse desde XLA.

NUESTRO COMETIDO es el de liberar a nuestra amada, que ha sido secuestrada en el interior de un enorme palacio. Para salvarla hay que recorrer una buena colección de niveles (14), en los que debemos demostrar nuestras habilidades en el campo de las plataformas. Saltar, agarrarnos a salientes y otras acciones conforman la base del juego, aunque esta aventura también ofrece otros ingredientes. Los duelos de espadas contra decenas de adversarios es uno de ellos, combates que al principio son francamente fáciles pero que, a partir de la segunda mitad del juego, se vuelven mucho más complejos. Y por si no fuera suficiente, de vez en cuando también hay que usar la materia gris para dar con la clave de ciertos puzzles que salpican el desarrollo.

El nivel gráfico alcanzado es increíble, siendo el título más vistoso y sobresaliente, en este sentido, jamás aparecido en Xbox Live Arcade. La palma se la llevan las animaciones de los personajes y los decorados, tremendamente bellos y variados. "Prince of Persia Classic" es un juego mayúsculo, el mejor (junto con "Castlevania: Symphony of the Night") de todos los disponibles en XLA.

Shy Guy









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gameloft
Género: Plataformas / Acción
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800

16+

91

Lo mejor
La variedad de su desarrollo. Las animaciones y los entornos son sobresalientes.

Lo peor
La dificultad de algunas secciones puede llegar a ser desesperante para ciertos jugadores.

Nuestra opinión
Esta aventura es la más recomendable de todas las aparecidas en Xbox Live Arcade.

Bomberman Live

Explosiones para disfrutar

Bomberman, que lleva con nosotros casi 25 años, es uno de los personajes más populares del sector. Sus seguidores pueden estar bien contentos, porque Hudson Soft acaba de lanzar una nueva versión para Xbox Live Arcade. ¡Y qué buena es! La propuesta es la misma de siempre: acabar, a bombazo limpio, con el resto de jugadores que aparecen en un escenario de diseño laberíntico. A pesar de que esta idea pueda parecer poco original, lo cierto es que se hace muy amena, sobre todo cuando competimos contra nuestros amigos.

OCHO JUGADORES pueden verse las caras si optamos por participar online, siendo esta opción la más divertida del juego. De igual forma es posible jugar en ocho entornos distintos y bastante imaginativos. Cada sesión de "Bomberman Live" engancha tanto que puede manteneros pegados a la pantalla durante varias horas seguidas. Y más teniendo en cuenta que podemos personalizar a nuestro personaje con un montón de accesorios.

El control es sencillo y gráficamente no está mal. Con todo lo anterior, se convierte en uno de los títulos más interesantes aparecidos últimamente en este servicio de Microsoft.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson Softi
Género: Acción
Multijugador: 1-8
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800

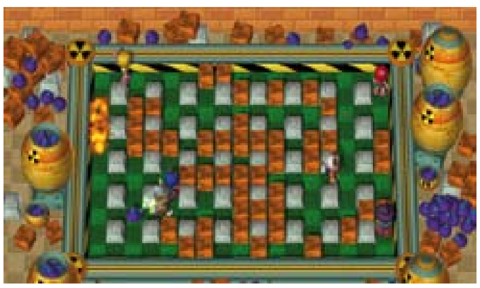
12+

87

Lo mejor
Como de costumbre, su jugabilidad es excelente. Las posibilidades de personalización.

Lo peor
No aporta nada realmente revolucionario a la saga. Jugar en solitario no es tan divertido.

Nuestra opinión
Opinión: Hudson Soft ha realizado uno de los mejores "Bomberman" hasta la fecha.







Sonic The Hedgehog

Los saltos más veloces

Sega MegaDrive recibió en el año 1991 un título que hizo historia: "Sonic the Hedgehog". Ahora, pasados más de 15 años, Sega lo presenta en Xbox Live Arcade, con pequeñas mejoras gráficas en relación al original.

La mecánica de juego sigue siendo la misma de entonces: tenemos que guiar al erizo por escenarios multicolor en busca de su archienemigo, el Dr. Robotnik.

LA VELOCIDAD a la que se desplaza el erizo azul por los escenarios es impresionante, poniendo a prueba nuestros reflejos constantemente. Además, todos estos fondos están repletos de anillos que debemos obtener, así como de rivales a los que podemos esquivar o liquidar. A pesar del tiempo transcurrido, "Sonic the Hedgehog" es un plataformas divertido y original, aunque su duración es un tanto escueta. Pero bueno, por lo menos el nivel de dificultad está bien ajustado y son necesarios muy pocos puntos para descargarlo.

Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sega
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 400

3+

83

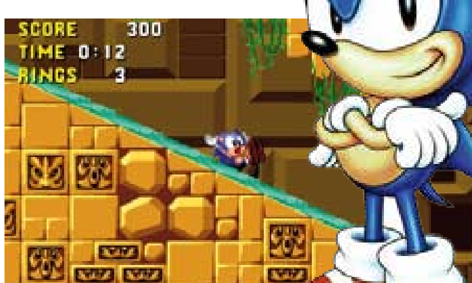
Lo mejor
La velocidad a la que se desplaza el protagonista. Su endiablada jugabilidad.

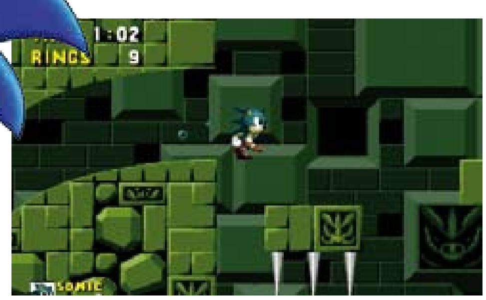
Lo peor
La aventura es más bien corta aunque, por lo menos, no es fácil superarla.

Nuestra opinión
Sonic vuelve a demostrar que el tiempo no hace mella en sus aventuras.









F-Zero X

El acorde más rápido





Nintendo 64 acogió en 1998 la continuación de uno de los mejores arcades de velocidad de todos los tiempos: "F-Zero" de SNES. Y como cabía esperar, esta magistral continuación no defraudó en absoluto a los miles de fans del original.

"F-Zero X" llega a Virtual Console con una conversión exacta del juego de N64, manteniendo sus numerosas virtudes intactas. De entrada, la cantidad de modos de juego que incorpora llama la atención. Podemos participar en GP Race, Práctica, Time Attack, Death Race y Vs Battle. Al principio están disponibles tres campeonatos distintos y cada uno de ellos da cabida a seis pruebas. En total suman 18 circuitos nada menos. Pero es que si conseguimos superarlos, ¡desbloqueamos otros dos más! La cantidad de circuitos supera ampliamente la veintena, incluyendo un generador aleatorio de pistas realmente alucinante.

SEIS AERONAVES, cada una con sus características exclusivas, nos aguardan de inicio para ser pilotadas. Conforme vencemos en los torneos, ganamos el acceso a conducir nuevos modelos. Treinta vehículos están a nuestra disposición, cifra más que considerable. Como veis, "F-Zero X" es un juego que os durará muchísimo tiempo, y más teniendo en cuenta que pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente a pantalla partida.

La velocidad a la que se desplazan las naves es mareante, siendo uno de los juegos de velocidad más rápidos de la historia. Gráficamente destaca la suavidad en el desarrollo de las carreras, manteniendo una tasa constante de 60 frames por segundo, incluso cuando aparecen más de 20 aeronaves a la vez. "F-Zero X" es el nuevo referente del género en Virtual Console.

Sergio Martín









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Velocidad
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000

90

Lo mejor
La cantidad de modalidades de juego, circuitos y naves diferentes. La increíble sensación de velocidad.

Lo peor
Los circuitos y vehículos muestran un bajo nivel de detalle.

Nuestra opinión
Este arcade de velocidad es realmente bueno, siendo el más recomendable de los disponibles en Virtual Console.

Dead Moon

Un shooter de muerte

Turbografx 16 fue una consola que contó con un catálogo de shooters realmente fantástico. Si el mes pasado os contábamos las excelencias del clásico "Blazing Lazers", ahora vamos a hacer lo propio con "Dead Moon", una creación de Natsume. Ideado originalmente en el año 1991, el transcurrir de los años no ha rebajado para nada su nivel de calidad. Es más, dado que en nuestros días casi no aparecen títulos de este estilo, su clase se ha visto muy reforzada.

PILOTANDO nuestra nave y bajo un scroll horizontal, tenemos que aniquilar a las hordas invasoras que nos atacan sin cesar. Para hacerlo es posible equipar nuestra nave con un arsenal de impresión, absolutamente increíble. Rayos láser, misiles, escudos de energía y demás armas están a nuestro alcance. Sus efectos son devastadores y, encima, realzan en gran medida el ya de por sí atractivo apartado gráfico. "Dead Moon" es otra de las muchas joyas que fueron programadas para esta gran consola de NEC. Pero debéis tener bien presente que esta maravilla posee una dificultad importante…

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Natsume
Género: Shooter
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Turbografx 16
Puntos necesarios: 600

7+ 88

Lo mejor
Las gran cantidad de armas que podemos llegar a utilizar. El aspecto gráfico es bastante atractivo.

Lo peor
Es un shooter para jugadores expertos debido a su elevada complejidad. Alguna que otra ralentización ocasional.

Nuestra opinión
"Dead Moon" es otro de los grandes mata-mata 2D que fueron lanzados en esta máquina.







Super Mario Bros 2

Una continuación atípica

En 1989 Nintendo decidió dar continuidad al fantástico "Super Mario Bros" de NES, juego que fue aclamado por críticos y usuarios de todo el mundo. Sin embargo, y como suele ser habitual en la compañía japonesa, esta segunda parte debía ofrecer suficientes novedades. ¡Y vaya si fue así! El planteamiento de "Super Mario Bros 2" es completamente diferente del primer juego. Ambos comparten la apariencia 2D, el componente plataformero y una gran jugabilidad, pero el resto es bien distinto.

LA INNOVACIÓN más llamativa es que hay cuatro personajes elegibles (Mario, Luigi, Peach y Toad), cada uno con ligeras diferencias: unos son más rápidos, otros saltan más alto… La mayoría de los enemigos que salen a nuestro encuentro son de nuevo cuño, como lo es la forma de acabar con ellos. En lugar de saltar sobre ellos sin más, ahora debemos situarnos sobre sus espaldas para, una vez allí, levantarles para sostenerles en nuestras manos. Luego podemos lanzarlos contra otros rivales o, simplemente, enviarles rumbo hacia algún precipicio. "Super Mario Bros 2" es una gran continuación de un súper clásico.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

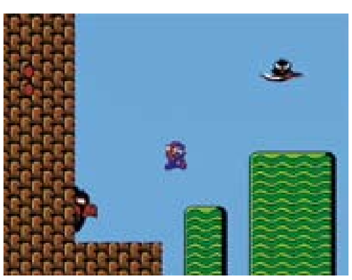
Desarrollador: Nintendo
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: NES
Puntos necesarios: 500

3+ 87

Lo mejor
Los distintos personajes entre los que podemos escoger. Su magnífica jugabilidad.

Lo peor
Algunos pueden encontrar este título demasiado cambiado con respecto al original.

Nuestra opinión
Mario, el maestro de las plataformas, regresa con compañía a Virtual Console con otra de sus fenomenales aventuras.








lecciones para la competencia
DYNOS
INFORMATICA
www.dynos.es
acer
ORDENADOR PORTÁTIL
ASPIRE 3694 WLMI
MICRO INTEL CELERON M440
MICROSOFT WINDOWS VISTA PREMIUM
1024 Mb de MEMORIA DDRII
REGALO
POR TU CARA BONITA
CAMISETA
SUPER PRECIOS
COMPRA AHORA Y PAGA
en 6 Meses
SIN INTERESES
Ref: ASPIRE3694+CAM
510€
IVA INCLUIDO
el Super precio
acer
PDA + GPS C531
Con CARKIT
LCD 2.8"
RECEPTOR GPS SIRF STAR III
CON ANTENA INTEGRADA
MICRO SAMSUNG S3C2442 A 300 MHZ
MICROSOFT WINDOWS MOBILE VERSIÓN 5.0
MEMORIA ROM 128 MB/ RAM 64MB
BLUETOOTH / WIFI
Bluetooth
Ref: PDAC531GPS
299€
IVA INCLUIDO
COMPRA AHORA Y PAGA
en 6 Meses
SIN INTERESES
PENTAX
CÁMARA DIGITAL
OPTIO E-30
RESOLUCIÓN 7,1 MEGAPIXELS
ZOOM 3x ÓPTICO / 4x DIGITAL
PANTALLA LCD DE 2.4"
PESO: 137 gr
Ref: OPTIOE-30
129€
IVA INCLUIDO
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Los gastos de formalización 3% y sólo para compras superiores a 180€. Precios válidos del 1 al 30 Septiembre de 2007.

Los servidores de la beta pública fueron los más visitados del verano

World in Conflict, nuevo referente de la competición Online



El nuevo RTS editado por Vivendi se ha convertido en el juego del que todo el mundo habla en el panorama online. La beta pública que durante este verano hemos podido disfrutar contó con una cantidad espectacular de jugadores, y nuevos servidores eran puestos en marcha diariamente para dar cabida a tanta afición. A pesar de que la beta apenas contaba con un par de mapas, ha sido imposible resistirse a echar partida tras partida. El juego ha soportado todas las pruebas de stress, destacando por su estabilidad, profundidad, fluidez y rendimiento. La atención que se ha prestado a las sugerencias de la comunidad y al feedback proporcionado por los beta-testers ha sido máxima, con actualizaciones constantes, mejoras e incorporación de nuevos contenidos. Pocas veces se ha visto un trabajo tan bueno con la beta de un título online multijugador. Como muestra de la inmensa popularidad de este juego, simplemente comentar que se han celebrado competiciones nacionales e internacionales de "World in Conflict" ¡con la beta pública! Habéis oído bien, ligas prestigiosas, como la CPL o la ESL, pusieron en marcha durante el verano varios campeonatos con la beta del juego. Equipos como Dignitas han tenido un destacado papel en la mayoría de estos eventos. En nuestro país, también hemos podido disfrutar de campeonatos de "World in Conflict" en encuentros como Euskal Encounter, Campus Party, etc. WiC no sólo da la talla, sino que es uno de los mejores lanzamientos en el campo de la estrategia multijugador en tiempo real de todos los tiempos. Las herramientas para la gestión de clanes, rankings, campeonatos y comunicaciones entre equipos que se han incluido son responsables de parte de su éxito aunque, sobre todo, lo mejor ha sido el excelente rendimiento y la furiosa jugabilidad que hacía imposible aburrirse. ¿Qué pasará cuando, finalmente, sea publicada la versión final? Os mantendremos informados.

Más información en:
http://www.esl.eu/eu/wic/
http://www.worldinconflict.com

Un grupo de ligas profesionales para ser jugadas Online

ASUS patrocina la ESL Major Series

Con unos premios de 15.000 euros en metálico y 5.000 euros en hardware, proporcionados por ASUS, la ESL Major Series es una nueva competición de ámbito internacional. Está pensada para ser jugada fundamentalmente online, a diferencia de otros torneos de la ESL que tienen parte importante de su desarrollo en modo LAN. Nueve juegos han sido los seleccionados en esta ocasión para formar parte de este torneo. Son los siguientes: "Call of Duty 2" (5on5), "CS: Source" (5on5), "CS 1.6" Female (5on5), "Dawn of War" (Clanwar), "Defense of the Ancients" (5on5), "Enemy Territory: Quake Wars" (6on6), "FIFA 2007" (Clanwar), "Pro Evolution Soccer 6" (1on1), "UT 2004" (1on1 y 4on4). Esperamos con gran impaciencia esta competición, que facilita mucho las cosas a un gran número de clanes, que no pueden desplazarse con tanta asiduidad a torneos LAN o que se encuentran inmersos en otros campeonatos. Además, la elección de nuevos juegos cada vez permite la participación de gamers de todos los géneros, así como la revitalización de títulos más minoritarios. Con esta importante apuesta, ASUS sigue demostrando que se encuentra completamente volcada con el mundo de la competición y los videojuegos, en LAN a través de la WGT, y online por medio de la ESL Major Series. Auguramos gran éxito a esta competición, que ya ha sido muy bien recibida por la comunidad. **Entérate de todo en** http://www.esl.eu/eu/ems/



El torneo de Id Software goza de una excelente salud

QuakeCon 2007

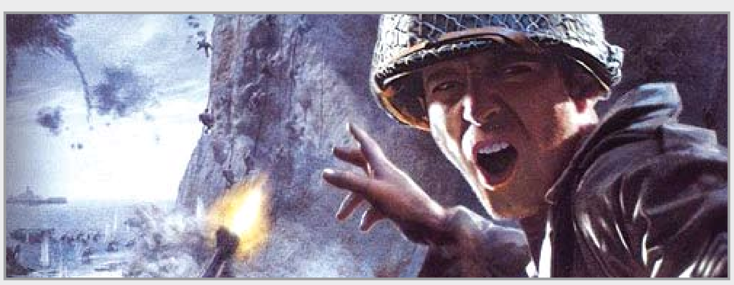
No sólo de Quake vive el hombre, también está "Quake Wars". A disfrutar de estos magníficos títulos se dedicó gran parte de los participantes en la QuakeCon 2007, la especial mezcla de competiciones y eventos organizada, año tras año, por Id Software en su ciudad-base, Dallas. Más de 3.000 jugadores (muchos de ellos de élite) pudieron enfrentarse entre sí y asistir a la presentación de los nuevos lanzamientos de la compañía tejana. En la zona de LAN party, más de 2.000 ordenadores se conectaron entre sí para disfrutar de partidas más relajadas, día y noche. Los vencedores de los principales torneos oficiales fueron Team-Dignitas (Quake Wars 6on6), seguidos por Team HOT y Check-Six, y en el clásico Quake Quad-Damage Tournament 1on1, los tres primeros clasificados fueron Johan "toxiq" Quick, que demostró de nuevo su magnífico estado de forma, Magnus "fojjji" Olsson y Timothy "DaHanG" Fogarty. Quien asiste a una QuakeCon conoce el ambiente de camaradería y buen rollo que suele respirarse, y la edición 2007 no ha sido una excepción a esta regla. En palabras de Livia "Liefje" Teernstra, redactora de la revista norteamericana ProGam3r, y una de las mejores jugadoras de "Unreal Tournament" del mundo: "En cosas como la World Series de videojuegos y la Electronic Sports World Cup, la gente está sólo para competir. Por ello tienen una atmósfera mucho más seria que la que ofrece QuakeCon. Esto es algo que convierte a QuakeCon en un evento único, y realmente ningún otro torneo podría ocupar su lugar". Ya podéis empezar a ahorrar para ir a la próxima, porque QuakeCon 2007 ya ocupa su lugar en la historia.

Tenéis todos los detalles de QuakeCon 2007 en www.quakecon.org



Posiciones actuales de las ladders españolas en CB y ESL

Top 5 Gaming Spain



COUNTER STRIKE: SOURCE - 5ON5 LADDER

Pos.	Clan
1 ▼	Knights of Death
2 ▲	Wizards eSports
3 ▲	mystiC electronic games
4 ▼	eveReady
5 ▲	inuSual

CALL OF DUTY 2 - 5ON5 LADDER

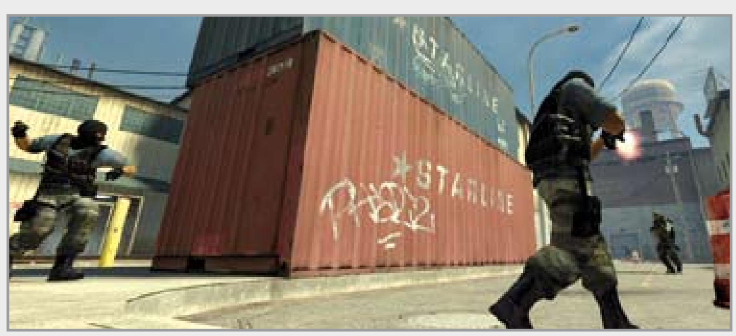
Pos.	Clan
1 ▲	Friendly Fire
2 ▼	Team Killers Clan
3 ▲	Perros de Guerra
4 ▲	Surviv3 02
5 ▲	3v.eSports

Datos correspondiente a finales de Agosto

CALL OF DUTY 2 – SEARCH AND DESTROY 5ON5

Pos.	Clan
1	Team Killers Clan
2 ▲	Banned Brigade by 4Frags
3 ▼	Squad.3v|emotion
4 ▲	biL Team
5 ▲	Fuerzas-Hispanas. Alpha

Datos correspondiente a finales de Agosto



Emergencia 112

Medico de familia a lo grande

Este título, desarrollado por médicos especializados en la coordinación de equipos para atender catástrofes y emergencias sanitarias, nos mete de lleno en la piel de nuestros médicos. 112 es un juego entretenido pero, sobre todo, tiene un valor educativo. El título está encaminado en formar a los jugadores para que puedan satisfacer todas las demandas en graves casos de emergencia. Para ello, debemos mantener las constantes vitales de nuestros enfermos, prevenir los paros cardiorrespiratorios, aprender a realizar un boca a boca, y una infinidad de técnicas necesarias para salvar vidas en casos de extrema emergencia. El juego te hará mantener una gran tensión durante todo el desarrollo del mismo y, al mismo tiempo, te proporcionará una gran dosis de entretenimiento, con grandes y satisfactorias recompensas cuando salves las vidas de tus pacientes. Si buscas acción, carreras, persecuciones, o tiros a diestro y siniestro, este no es tu juego. ■

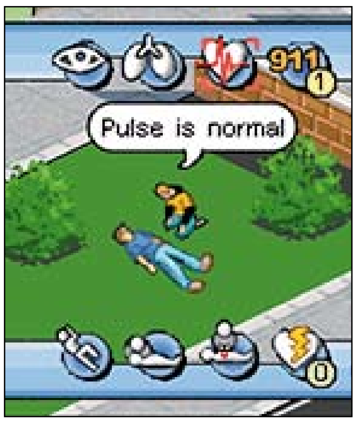
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Educativo
Web: www.exelweiss.com

PUNTUACIÓN 76









Burnout

Conducción... Conducción... Conducción...

Que podemos contarte que no sepas de la saga de conducción mas importante de la historia. ¡Ah! ¿que eres de otro mundo y no conoces Burnout? Si es así, te contaremos lo que vas a encontrar en este espectacular juego hecho para móviles. En primer lugar, vas a ver unos gráficos impresionantes. La música te hará sentir la adrenalina corriendo por tus venas. ¿Y la historia?: Conducción, conducción y conducción. Un juego de arcade donde nuestros enemigos salen por donde menos te lo esperas. Para no visitar al chapista, ármate de valor, conduce con coraje y golpea a tus rivales. No hay enemigo pequeño, ni descanso. Una vez que has puesto el motor en marcha ya no hay relajación. El juego, a la vez de entretenido, va creando adicción gracias a hacer el gamberro, dándote una gran cantidad de golpes. La sed de venganza hacia tus rivales irá creciendo a medida que pierdas carreras. El mejor arma letal: tu coche. No te preocupes por los "puntos", esto es un juego.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Condución
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 92









HORA PUNTA 3

De la gran pantalla, a la pequeña pantalla

Hora Punta 3, esta basado en la taquillera película con el mismo nombre que se estrena en España en Septiembre. El juego llega con el mismo humor y garra que puedes ver en la película. Para empezar deberás elegir entre jugar como Lee ó como Carter. Has de sopesar las habilidades de tu elección ya que de ello dependerá tu éxito en las misiones. Cada personaje utiliza una serie de ventajas. Lee es el gran maestro de la escuela Kung-fu, y Carter tiene una inigualable forma de combatir a sus enemigos. Kanki, líder del equipo asesino, enseña a sus secuaces como dominar el planeta. El mundo estará lleno de chinos asesinos y tú debes aniquilarlos. Viajaras desde los Ángeles a Paris para salvar el mundo, desmantelando la red enemiga de Kanki. Estará disponible en castellano a partir de Septiembre en las operadoras españolas. Si hacen una buena traducción del juego, podemos hablar de una joya para móviles. Los gráficos y sonido, aceptables, tirando a notable. ■

FICHA TÉCNICA

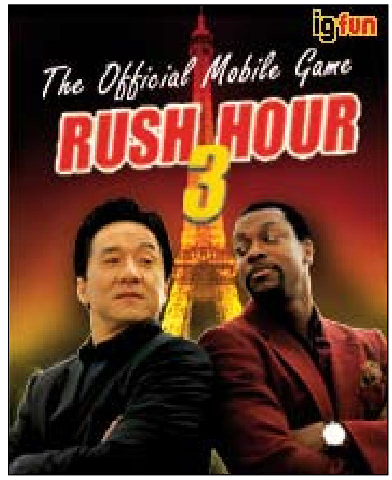
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Lucha/acción
Web: www.igfun.com

PUNTUACIÓN 89









Mr Bean

La carjajada esta servida

La aventura comienza cuando Mr. Bean decide darse un paseo por el Zoo con su osito de peluche Teddy. Lo que en principio iba a ser una tranquila tarde de paseo, se transforma en una alocada persecución de un gorila para poder rescatar de sus garras a nuestro osito Teddy. Para seguir el rastro del gorila, Mr. Bean deberá recorrer el enorme Zoo, adentrarse dentro de las jaulas y enfrentarse a múltiples desafíos y pruebas de ingenio. Para rescatar a su osito de peluche luchará contra leones, cocodrilos y demás fauna salvaje que se ira encontrando a lo largo de su ajetreado paseo. Para poder avanzar en busca de teddy deberemos resolver un gran número de rompecabezas. El juego tiene una carga profunda de humor, característica especial en nuestro amigo Mr Bean, y una pequeña dosis de estrategia.

En el apartado gráfico podemos destacar los detalles con los que se han decorado todos los escenarios del juego.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade/puzzle
Web: www.ebrain-mobile.com

PUNTUACIÓN 82









Cyberpunk

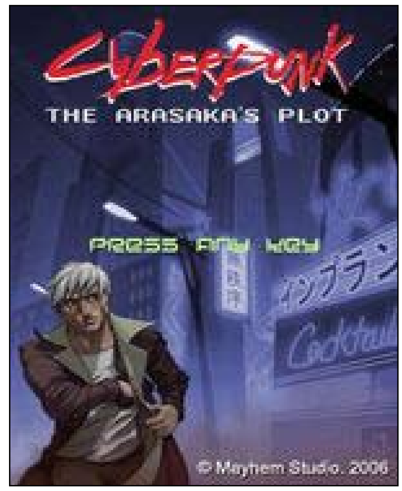
Rol en estado puro

Cyberpunk Arasaka´s Plot es, técnicamente y sin lugar a dudas, uno de los mejores videojuegos hasta la fecha. Dispone de unos maravillosos gráficos superdetallados, animaciones fluidas, y una tremenda historia bien ambientada. Todo ello va a ser la delicia de los fans y otros jugadores ocasionales de este género. La historia nos transporta al año 2022, un futuro donde las Megacorporaciones dominan económica y militarmente el mundo. Gibson, es un agente pagado para infiltrarse en la base de Militech, un lugar donde deberá sortear las trampas, las traiciones y las intrigas que le acechan constantemente. A nuestra disposición tenemos un extenso arsenal que irá mejorando según avanzamos en el juego. Como en los juegos clásicos de Rol no podía faltar toda la información útil de nuestro personaje (fuerza, destreza, humanidad, experiencia). Sin duda acabará el año 2007 y ningún juego habrá superado técnicamente a Cyberpunk. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: RPG
Web: www.lemonquest.com

PUNTUACIÓN 98









Samurai de JAMDAT

Kung Fu se lo compraría

En este incansable juego de artes marciales podemos controlar al maestro samurai, el cual deberá recuperar la ancestral espada del ocaso. Para poder llegar a dicha espada deberemos emplear al máximo nuestros devastadores movimientos de Kun Fu. Hemos de escapar de los guerreros ninja, los cuales nos han preparado numerosas trampas mortales durante todo el juego. Para sobrevivir a la aventura recogeremos todos los objetos y potenciadotes que pasen a nuestro lado. Disponemos de seis niveles para luchar sin freno, cogiendo armas y objetos con los que poder derrotar a todos los enemigos y jefes ninja que se pongan a merced de nuestra espada. El lanzamiento de cuchillos puede ser una de nuestras mejores bazas, pero no descuides las patadas bajas. Los gráficos son de calidad y a todo color, aunque medianamente mejorables. El sonido de tipo arcade no es ninguna maravilla. Si quieres disfrutar de una a dos horas de juego, rememorando a Kun Fu, éste es tu juego. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Acción/Lucha
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 81











www.chipspain.com
Sácale todo el jugo
a nuestro STOCK
como lo han hecho + de 150.000 clientes
que confían en nosotros
y hazte con el Control!
Servicio profesional en...
accesorios de reparación e instalación,
modchips, discos de carga, tuning, mandos,
cables y adaptadores, tarjetas de memoria, DVD,
frontales, carcasas, fundas, desarrollo y copia,
receptores SAT, antenas, PCMCIA, lnb's, motores
y mucho más...
962 850 371
contacto@chipspain.com
CHIPSPAIN.COM



Dynos
INFORMATICA
www.dynos.es
Academia
Super precios
Nintendo
Wii
Descubre la nueva forma de Jugar
VIDEOCONSOLA NINTENDO
WII + WII SPORTS + RAQUETA
259€ IVA INCLUIDO
COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES
VIDEOCONSOLA NINTENDO
WII + WII SPORTS
249€ IVA INCLUIDO
COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES
VOLANTE ESPECIAL WII
14'90€
PISTOLA ESPECIAL WII
14'90€
WII NUNCHAKU
19€
WII REMOTE
39€
SONY
PLAYSTATION 3
LA NUEVA GENERACIÓN DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO
60 GB HD / BLU-RAY
Procesador Cell Broadband Engine™
Excelente chip de gráficos Nvidia® genera imágenes realistas de extraordinaria calidad fotográfica.
Mando inalámbrico SIXAXIS.
Conectividad wireless.
Ref.:PS3
COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES
599€ IVA INCLUIDO
Nintendo
NINTENDO DS lite
DS Negra Ref.: NINTENDO-DSLITE
DS Rosa Ref.: NINTENDO-DSLITEP
DS Blanca Ref.: NINTENDO-DSLITEW
149'90€ IVA INCLUIDO
XBOX360 ELITE
VIDEOCONSOLA
XBOX 360 ELITE
Xbox 360 negra con salida HDMI
Disco duro Xbox 120 Gb
Cable HDMI
Mando inalámbrico negro
Auriculares negros
Cable de conexión Ethernet
Cable HD AV por componentes
¡¡NOVEDAD!! 120 GB
COMPRA AHORA Y PAGA en 6 Meses SIN INTERESES
449'99€ IVA INCLUIDO
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Los gastos de formalización 3% y sólo para compras superiores a 180€.
Precios válidos del 1 al 30 de Septiembre de 2007.


lecciones para la competencia
DYNOS
INFORMATICA
www.dynos.es
Phoenix Technologies
Llévate este monitor LG 19" ultrarápido (2 ms)
249€ IVA INCLUIDO
GANADOR Personal Computer & Internet CALIDAD
SAGITTA POWERED BY RAIDMAX
REGALO
Con este ordenador sobremesa
POR TU CARA BONITA CAMISETA SUPER PRECIOS
GANADOR Personal Computer & Internet CALIDAD
PC Today Recomendado
NVIDIA
intel Core 2 Quad inside
ORDENADOR PHOENIX
QUATTRO QUAD EXTREME GAME
PHOENIX GARANTÍA GOLD 3 AÑOS IN-SITU
ORDENADOR PHOENIX
QUATTRO EXTREME GAME
INTEL CORE 2 QUAD Q6600 (CACHÉ 8MB).
400 GB DISCO DURO SATA II 7200 R.P.M
INTEL CORE 2 DUO E6750 (CACHÉ 4MB).
320 GB DISCO DURO SATA II 7200 R.P.M
intel Core 2 Duo inside
1x2 GB DE MEMORIA DDRII TRANSCEND
TARJETA GRÁFICA NVIDIA 8500GT 512 MB PCI EXPRESS
REGRABADORA DVD LG CON LIGHTSCRIBE.
TECLADO + MOUSE INALÁMBRICOS LOGITECH.
CAJA SAGITTA MODDING ESPECIAL JUEGOS CON LATERALES TRANSPARENTES.
3 AÑOS DE GARANTÍA IN-SITU, CON RECOGIDA Y ENTREGA A DOMICILIO DE TODAS LAS PIEZAS INTEGRADAS EN EL ORDENADOR.
JUEGO PC MANHATTAN CHASE + ANTIVIRUS BIT DEFENDER V10 (válido 100% 90 días). MONITOR NO INCLUIDO.
819€
669€
Windows Vista
COMPRA AHORA Y PAGA EN 6 Meses SIN INTERESES
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Los gastos de formalización 3% y sólo para compras superiores a 150€.
Precios válidos del 1 al 30 de Septiembre de 2007.

www.visto-bueno.com

Diseñada por NVIDIA

ALBATRON 680i SLI

En el exclusivo mundo de las placas base de última generación, pocos chipsets pueden batir al 680i de NVIDIA. Se trata del chip de más alta gama para procesadores Intel de este conocido fabricante y, por ello, sus resultados en los benchmarks son excelentes. Si eres el afortunado poseedor de un Intel Core 2 Duo o Intel Quad-Core, podrás instalar junto a él unos módulos de memoria de alto rendimiento, que pueden batir los 1200 Mhz frente a los 800 Mhz a los que suelen operar la mayoría de los equipos de gama alta. Para esto, la placa incorpora compatibilidad absoluta con los perfiles EPP (Enhanced Performance Profiles, o Perfiles de Rendimiento Mejorado), que podremos activar (siempre y cuando nuestra memoria lo permita) con tan sólo una opción de la BIOS. Se acabó el pasar horas perfeccionando los ajustes, latencias y frecuencias de nuestra memoria, o tener que jugar con los multiplicadores. Ahora basta con activar esta opción durante el arranque del sistema, y guardarla en la memoria de la BIOS, para extraer el máximo rendimiento posible de nuestros valiosos módulos RAM.



Esta no podría ser una placa “diseñada por NVIDIA” si no incluyera compatibilidad SLI. La ALBATRON 680i SLI posee dos puertos PCI-E x16 donde colocar una pareja de tarjetas NVIDIA funcionando en paralelo, si así lo deseamos. De hecho, constituye una excelente opción de futuro, pudiendo comprar una tarjeta ahora y otra idéntica dentro de algún tiempo, si es que queremos aumentar el rendimiento del equipo algo que, por otro lado, muchos usuarios están haciendo ya.

Pocas 680i del mercado pueden competir con el precio de este fabricante taiwanés. La contrapartida de ello es la sensación de austeridad del empaquetado. Mientras otros incluyen un buen número de complementos, la 680i SLI de ALBATRON viene sólo con lo básico para hacerla funcionar: los correspondientes cables, un pequeño manual, la placa posterior de conexiones y el CD con los controladores. Se incluye también un sencillo ventilador para colocar sobre el disipador del Northbridge, con el logotipo de NVIDIA. Esta espartana presentación no echará para atrás al que quiera, sencillamente, una buena placa base de gama alta con el último chipset. Sin embargo, habrá quien encuentre el manual de este modelo excesivamente breve o demasiado técnico. Aunque, una vez instalada, no encontraremos diferencia alguna con soluciones mucho más caras. Todo consiste en pedir consejo durante el montaje a nuestro amigo “manitas”, o a ese primo que ensambla el ordenador a toda la familia. Con un poco de práctica y cuidado, nos habremos ahorrado una buena cantidad de dinero que podemos invertir, por ejemplo, en una tarjeta gráfica mejor o un procesador de una gama más alta.

Donde el chipset nForce 680i SLI resulta algo más frágil es en su comportamiento térmico. Tenemos la suerte (o la desgracia, para los componentes informáticos) de vivir en un país cálido (¡y más en estas fechas!), así que ojo a las temperaturas del chipset. El alto rendimiento que NVIDIA ha conseguido con el 680i tiene, como efecto secundario, unas temperaturas más elevadas de lo habitual, por lo que se hace prioritaria la instalación del ventilador opcional sobre el Northbridge. En nuestro caso no es nada opcional, sino prioritario. La colocación de este disipador no es, a nuestro juicio, la idónea, pues toma aire directamente de la parte superior de la tarjeta gráfica.

Si habéis probado una NVIDIA 8800, sabréis que sobre ella se pueden realizar un buen número de platos típicos, pues puede sobrepasar los 90 grados a pleno rendimiento. El chipset, situado inmediatamente encima, puede sobrecalentarse. Es un problema común en todas las placas NVIDIA 680i, afectando a modelos de todos los fabricantes. Para solucionarlo, nada mejor que colocar unos buenos ventiladores y asegurarnos de que nuestro Northbridge recibe una gran cantidad de aire fresco. No estaría de más que en alguna futura revisión se reorientara la toma de aire. Si nuestra tarjeta gráfica no tiende a calentarse demasiado, no tendremos problema alguno, pero sabiendo que la mayoría de usuarios que adquieren una placa 680i lo hacen para complementar a una gráfica de la serie 8800, y que ambos componentes pueden hacer que el interior de nuestro equipo se parezca bastante a Écija en Agosto, tenemos que ser previsores y montarlos en una caja que garantice una ventilación superior a la habitual. Como consejo, la instalación de un ventilador lateral, graduable, soplando directamente sobre la parte superior de la gráfica es el truco perfecto. En verano, si tenemos problemas de estabilidad lo pondremos al máximo, y en invierno lo dejaremos al mínimo para que haga menos ruido. ¡La extraordinaria potencia de estos componentes bien merece ese pequeño sacrificio! ■

ALBATRON 680i SLI

Características

Placa base ATX | Socket Intel 775 | Chipset nForce 680i SLI | FSB 1333 Mhz | DDR2 800 Mhz (Con memoria EPP 1200 Mhz) | Linkboost | FirstPacket | Gigabit LANx2 | Sata II / PATA 6 puertos/2 puertos | RAID 0,1,0+1,5 | USBx10 | NB/SB Heatpipe

Fabricante: Albatron
www.albatron.com.tw
Distribuidor: Onatek
www.onatek.com
PVP: 239,90€ aprox.

90

Lo mejor

- Excelente relación calidad/precio
- Potencia excepcional
- Perfiles EPP para una sencilla configuración de la memoria de gama alta

Lo peor

- El diseño original de NVIDIA no gestiona de forma óptima la temperatura de los componentes
- Manual austero y bastante técnico

Fuentes de alimentación de alto rendimiento

TACENS Supero 1000 y Supero 700

La marca Tacens vuelve a superarse con una nueva línea de fuentes de alimentación de altísima calidad y prestaciones. Tanto el modelo de 700W como el de 1000W permiten la alimentación de las tarjetas gráficas y los procesadores más avanzados del mercado, configuraciones con overclock, refrigeración, neones, y otros elementos de modding tan populares en la actualidad. Con esta potencia y estabilidad, nuestro equipo estará más seguro, aumentando su fiabilidad durante el funcionamiento.

Ambos modelos poseen una apariencia externa similar, con acabados en metal negro pulido muy elegantes, que no desentonarán en el interior de ningún equipo de gama alta. Su ventilador, en blanco, le da un toque de elegancia especial. El cableado incluido es de gran calidad, y está forrado para mejorar su colocación y el flujo de aire. Su diseño es híbrido, con una parte modular para los componentes secundarios (lo que permite ahorrarnos cables innecesarios), y otra parte fija para los componentes que utilizaremos con casi total seguridad. Esta solución ideada por Tacens resulta cómoda, y la brida de belcro que se incluye nos permite mantener el interior de nuestro PC libre de elementos superfluos. Como innovación, presenta un sistema de gestión de la temperatura que ventila de forma generosa la fuente, reduciendo el impacto térmico general de todo el equipo. La versión de 700W es más que suficiente para sistemas de una tarjeta gráfica o dos, en modo SLI o Crossfire, con un buen número de unidades, discos duros, ventiladores, etc. Por su parte, la versión de 1000W permite impulsar cualquier configuración actual con total fiabilidad, incluyendo sistemas con procesador de cuádruple núcleo y Quad-SLI. ■



TACENS SUPERO

Características

Tacens Supero 1000 / Tacens Supero 700 ATX 12V 2.2 | EPS 12V 2.91 | Dual / Quad Core Ready | Compatibilidad Quad SLI | Compatibilidad Crossfire | Potencia: 1000W / 700W según modelo | Eficiencia >85% | PFC Activo | Protección OPV, OCP y SCP | Ventilador de 120mm

Fabricante: Tacens
www.tacens.com
Distribuidor: Biomag
www.biomag.es
PVP: Desde 130€ (700W), 196€ (1000W)

80

Lo mejor

- Bonito diseño, muy elegante
- Ventilación generosa
- Gran potencia para los sistemas más exigentes

Lo peor

- Su nivel de ruido puede optimizarse
- Puede mejorar la estabilidad de su l ínea +12V

Todo lo necesario para disminuir ruido y vibraciones

SHARKOON CASEMOD ACCESORIES: Silencer kit

El kit de Sharkoon para reducir la sonoridad de nuestro sistema es, posiblemente, uno de los más completos del mercado. Proporciona al usuario una excelente base (compatible con los modelos más comunes de ventiladores y disipadores) con la que abordar la tarea de construir un sistema más silencioso. Seguro que en algún momento habéis tenido un ventilador que vibraba, un elemento de la caja que resultaba molesto, con un sonido constante, o algún problema similar; pues bien, con este conjunto de accesorios tendremos lo que hace falta para solucionar esos inconvenientes de forma inmediata. Cada vez hay más usuarios conscientes de la importancia de un sistema silencioso, y más cuando las mejoras en el rendimiento de los equipos hacen necesaria una mayor refrigeración de los componentes.

Para quienes ya conocen los accesorios Sharkoon, el Silencer Kit tiene la misma gran calidad a la que nos tiene acostumbrados este fabricante en su línea Casemod Accessories. Entre los elementos que lo componen se encuentran varios tipos de gomas para el montaje de ventiladores sin necesidad de tornillos, una tira de material para cortar y colocar allí donde haga falta amortiguar sonidos, e incluso patas adhesivas para nuestra caja, si es que las que incluye son ruidosas. El conjunto se completa con tornillos y arandelas con las que también reduciremos cualquier vibración adicional, asegurándonos un buen montaje de todos los componentes. Merece la pena echar un vistazo a este Silencer Kit de Sharkoon, pues combina, en una práctica caja (que nos servirá para tener bien localizados y ordenados todos estos elementos), un buen número de accesorios que con toda seguridad nos harán falta cuando tratemos de montar un PC silencioso o intentemos arreglar algún problema relacionado con el ruido. ■



SHARKOON CASEMOD

Características

Kit de accesorios para insonorización y reducción de vibraciones | Caja para transporte y almacenamiento | Incluye: tornillos, arandelas, pies de caja, material para insonorización, gomas para montaje de ventiladores.

Fabricante: Sharkoon
www.sharkoon.com
Distribuidor: Biomag
www.biomag.es
PVP: 9,90 € aprox

85

Lo mejor

- Los componentes incluidos son de calidad
- Incluye una práctica caja con compartimentos

Lo peor

- Siempre hace falta algo más por muy completo que sea un kit, pero es un buen comienzo.

Mantén tu NVIDIA bajo control

THERMALRIGHT HR-03 Plus

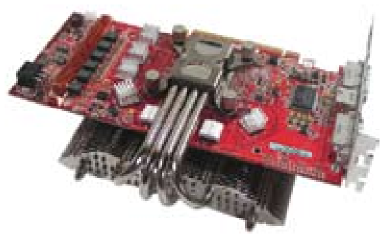
La última gama de tarjetas gráficas de gama alta de NVIDIA, que incluye a las populares 8800 GTS 320, GTS, GTX y Ultra, constituye una magnífica elección por su potencia y compatibilidad DX10. Sin embargo, no todo son virtudes, pues muchos usuarios han descubierto que funcionan a una temperatura mucho más alta de lo que suele ser habitual en los componentes informáticos. De hecho, es frecuente encontrarse a gráficas de esta gama funcionando por encima de los 70 ºC en reposo, y sobrepasando los 90 ºC a pleno rendimiento (jugando, por ejemplo). Para solucionar este problema, tenemos varias posibilidades: mejorar la refrigeración de nuestra caja, ajustar las velocidades de los ventiladores, o lo que nos propone Thermalright: sustituir el disipador de serie por uno de alto rendimiento.

El HR-03 Plus resulta francamente impresionante. Sus 6 heatpipes son los responsables de sus excelentes capacidades térmicas. Su disipador, de gran tamaño, consigue una refrigeración equivalente a la que la gama 8800 incluye de serie, sin necesidad de instalar un ventilador. Sin embargo, esto mantendría estas altas temperaturas de funcionamiento de las que nos queremos librar. Para disminuirlas, basta con instalar un ventilador de 92mm en su parte superior, para lo que viene perfectamente preparado. Si queremos enfriar la tarjeta a conciencia, debemos elegir un ventilador potente. Si queremos silencio, bastará con un ventilador que tenga menor flujo de aire. También podremos instalar un ventilador regulable, con el que poder ajustar el equilibrio entre temperatura y nivel sonoro a la perfección. Con ello, una 8800 Ultra puede pasar a 56 ºC en reposo y 70 ºC a máximo rendimiento, reduciendo el impacto térmico que la tarjeta tiene sobre el resto de componentes del sistema, alargando su vida útil y, por supuesto, permitiendo que hagamos overclock en el futuro si así lo deseamos, al contar con un margen mayor.

La instalación requiere un cierto cuidado, no resultando tan sencilla como lo es en otras tarjetas gráficas. El disipador de las 8800 es algo más complejo y desmontarlo requiere paciencia. Una vez quitado, siguiendo las instrucciones podremos instalar el HR-03 Plus sin problemas. Hemos de ser escrupulosos con la limpieza de todos los componentes que se van a refrigerar, especialmente las memorias y todos los elementos donde colocaremos los disipadores pasivos que incluye el HR-03 Plus. Aquí es donde pierde algunos puntos el HR-03 Plus, pues el adhesivo térmico elegido es algo débil, pudiendo caerse con el más mínimo roce (por ejemplo, al colocar la gráfica en su slot). En nuestro caso, pensamos en utilizar adhesivo térmico adicional, pero esto tiene el inconveniente de que ya no podremos retirar dicho disipador (por ejemplo, si quisiéramos volver a instalar el disipador de serie). Al cabo de unos cuantos intentos, conseguimos que se quedaran en su sitio, aunque sería preferible que, en una próxima revisión, se mejorara la adherencia de estos componentes.

Según nuestras preferencias (o donde vayamos a colocar la tarjeta), podemos escoger entre 2 formas diferentes de montaje del disipador principal. Una vez montado, procederemos a colocar el ventilador mediante los brackets que incluye el HR-03 Plus. El resultado no nos decepcionó. Se trata de la mejor solución de refrigeración por aire existente en el mercado para la gama 8800 de NVIDIA, mantiene la temperatura más baja que el disipador original, y es atractivo. Sus 2 posibilidades de montaje también le hacen ganar enteros, ya que es compatible con un buen número distinto de combinaciones de placa base, puertos PCI ocupados, etc. Recomendable para disminuir la temperatura a la que operan las NVIDIA 8800. ■





THERMALRIGHT

Características
Compatible con toda la gama 8800 | Dimensiones: 133x156x38 (sin ventilador) | Peso: 410g | 6 Heatpipes | 2 formas de montaje | SLI-Compatible |

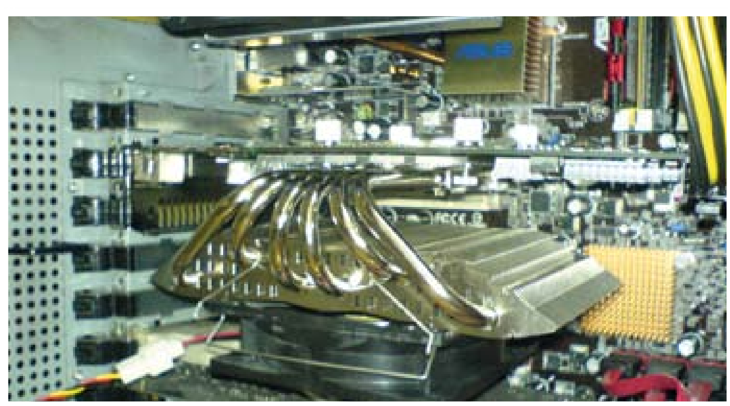
Fabricante: Thermalright
http://www.thermalright.com
Distribuidor: Onatek
www.onatek.com
PVP: 49,90€

85

Lo mejor
- Mantiene la temperatura bajo control
- Dos posibilidades de montaje
- Puede funcionar sin ventilador, aunque se recomienda su montaje

Lo peor
- Ocupa mucho espacio
- Adhesivo térmico débil en disipadores pasivos
- Poco compacto, lo que complica la instalación de la tarjeta

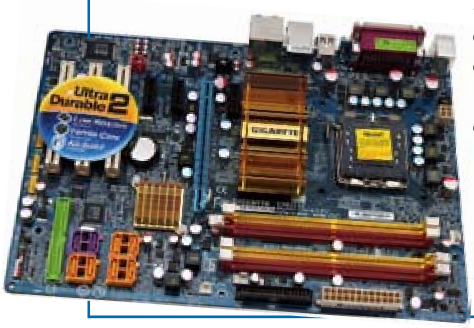




La gama media dispara su rendimiento

GIGABYTE P35 -DS3R

La nueva representante de la serie P35 de GIGABYTE (pensada para ordenadores de gama media, aunque también para conseguir un excelente rendimiento) es una placa para Intel Core 2 Duo o Quad-Core de precio ajustado y que resulta una buena opción entre el gran número de chipsets y posibilidades existentes. Por su soporte para memoria DDR2 de 1066 Mhz, el gran disipador de cobre instalado en el northbridge y los condensadores sólidos, se trata de un producto orientado a la máxima durabilidad y rendimiento. Aunque no posea los heatpipes y accesorios de otros modelos de precio mayor, la GIGABYTE P35-DS3R es una placa que cuenta con un diseño excelente, y es perfecta para el montaje de equipos de trabajo y para sistemas avanzados de videojuegos.



Se trata de un modelo que contempla el uso de una sola tarjeta gráfica, lo que se adapta a las expectativas de la inmensa mayoría de los usuarios, quienes no están dispuestos a pagar un precio elevado por prestaciones que tal vez nunca lleguen a utilizar. Integra, además, una gran cantidad de puertos, incluyendo el tradicional LPT1. Como contrapartida, no dispone de conexión FireWire (si bien la gran mayoría de los dispositivos FireWire suelen incluir soporte USB). En la BIOS, pulsando CTRL+F1 podremos acceder a un buen número de opciones de configuración, para ajustar latencias y realizar overclock si así lo deseamos. La capacidad de overclock del chipset P35 es similar a la del 965p, modelo al que viene a sustituir el Intel P35. Su rendimiento no desmerece respecto a lo que se espera de un producto de calidad. Pese a encontrarse por precio lejos de los productos más claramente "para entusiastas", tanto por diseño como por construcción la P35-DS3R juega en la primera división de las placas base actuales (si eliminamos, por supuesto, el soporte multi-GPU). La GIGABYTE P35-DS3R no decepcionará a ningún usuario. ■

GIGABYTE P35 -DS3R

Características

Placa Base ATX | Socket 775 | 1333/1066/800 Mhz FSB | Chipset Intel P35 Express + Intel ICH9R | Audio 7.1+2 Can. ALC889A | DDR2 1066/800/667 | 1xPCI-E x16, 3xPCI, 3xPCI-E x1 | 1xCOM, 1xLPT, 1xRJ45 LAN, 8xUSB, 1xSal. Coax. SPDIF, 1xSal. Ópt. SPDIF, PS/2 | Ultra Durable 2: Low RDS (on) Mosfet, Ferrite Core, All-Solid Capacitors

Fabricante: Gigabyte
http://www.giga-byte.es/
Distribuidor: Futura
www.futura.es
PVP: 132€

92

Lo mejor

- No se ha incluido soporte para FireWire
- Gran disipador para el Northbridge
- Precio ajustado
- Muy buena capacidad de OC

Lo peor

- Su nivel de ruido puede optimizarse
- Se sigue incluyendo conexión para unidades de disco de 3,5", que ya resultan innecesarias

Toda la potencia de ATI en tus manos

ASUS EAH2900 XT

CIBER GAMERS COMPRA RECOMENDADA

Como os contábamos hace tiempo, ya podemos encontrar en las tiendas las últimas soluciones gráficas de ATI para los jugadores más exigentes: las tarjetas basadas en su chip R600. El fabricante taiwanés ASUS no ha tardado en producir una versión muy especial, la ATI Radeon EAH2900 XT, que incluye el excelente juego "S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl", así como el tan esperado paquete "The Black Box", que nos proporciona un código con el que descargar, completamente gratis, tres esperados juegos de Valve: "Half-Life 2 Episodio 2", "Team Fortress 2" y "Portal". Sin duda, ésta es una manera excelente de entrar en la nueva generación de juegos para PC por la puerta grande. Sabiendo que se trata de la tarjeta gráfica ATI de gama más alta, y que su precio de mercado es cerca de un 40% menor que su equivalente NVIDIA, la tentación se hace irresistible.

La potencia de la EAH2900 XT es muy elevada. Aunque por precio se encuentre muy poco por encima de la gama 8800 GTS 320, es capaz de alcanzar y superar en algunos juegos a la tan deseada (y cara) NVIDIA 8800 GTX. La arquitectura de la gama 2900XT resulta francamente competitiva, y no sólo con los juegos, sino que deslumbra a la hora de hacerse cargo de la exigente reproducción de contenidos de Alta Definición, tanto vídeo como audio, gracias a los decodificadores que incorpora en su hardware. Por supuesto, es compatible con DirectX 10, Dual-DVI, Dual-VGA, HDTV-Out, HDCP y OpenGL 2.0. Su calidad de imagen es elevadísima, algo en lo que ATI tradicionalmente brilla con luz propia.

Las características técnicas incluyen: soporte para Crossfire, un núcleo R600 a 740Mhz, 512 Mb de memoria DDR3 a 1,65 Ghz, interfaz de memoria de 512 bits, alta velocidad de renderizado con 128-bit HDR (para que los efectos de iluminación en nuestros juegos sean espectaculares y activarlos no conlleve pérdida alguna de rendimiento), soporte para HDMI con sonido surround multicanal 5.1, así como el motor AVIVO. ASUS, por su parte, ha añadido una gran cantidad de características extra que proporcionan a esta tarjeta una serie de funcionalidades adicionales: ASUS Splendid, que mejora la calidad de la reproducción de vídeo; ASUS Gamer OSD, para chatear y realizar overclock a la tarjeta sin necesidad de abandonar la partida; ASUS Video Security Online, un sistema de seguridad para nuestra casa, y ASUS Smart Doctor, que protege nuestro hardware y nos ayuda a realizar OC con todas las garantías.

Pero lo más importante para un gamer es: ¿cómo funciona con los juegos? En este terreno, la EAH2900 XT demuestra que es capaz de enfrentarse a todo, alcanzando una resolución máxima de de 2560x1600.Y también es idónea para mover los principales títulos del mercado con todas las opciones al máximo, anotándose en los benchmarks unas puntuaciones de escándalo: a 1280x1024, su rendimiento equivale a una GeForce 8800 Ultra. Si utilizamos resoluciones superiores a 1920x1200, el rendimiento cae ligeramente por detrás de la Ultra pero mantiene los registros de la 8800 GTX de 768 Mb. En "Half-Life 2: Lost Coast", su registro fue de 85 FPS a 2590x1600, superando los 160 FPS a 1280x1024. "Prey" sobrepasó ligeramente los 100 FPS en casi todas las configuraciones, destacando unos magníficos 65 FPS a 2590x1600. La tónica se mantuvo en todos los juegos que pudimos probar con ella: "Company of Heroes" se movió entre los 50 FPS de media a 2560x1600, y los 140 FPS a 1280x1024. En resumidas cuentas, en resoluciones estratosféricas (con monitores de 30"), la EAH2900 XT es una excelente opción. Y con las resoluciones habituales es más espectacular, si cabe, que cualquier otra tarjeta en el mercado, teniendo en cuenta que en la mayor parte de las situaciones apenas varía un 10 - 15% de rendimiento frente a la solución de gama más alta de la competencia, que cuesta casi dos veces más. Con un precio de alrededor de 400 euros, es la inversión más sabia que puedes hacer en este momento para renovar tu PC. Con los cuatro excelentes títulos que incluye de regalo, y los magníficos acabados de ASUS, resulta un producto impresionante, por lo que hemos decidido darle el premio Compra Recomendada de nuestra revista. ■

ASUS

Características

PCIe x16 | Dual DVI-I | 1xVIVO | 2xVGA | 1xHDMI | Compatible con DX10 | 2 Slots | 512 Mb. GDDR3 | Core: 740 Mhz | Memoria: 1,65 Ghz | Interfaz de Memoria 512-bit | Res. Max. 2560x1600 | Juegos: Stalker, The Black Box | Drivers y Utilidades ASUS

Fabricante: ASUS
http://www.asus.es
Distribuidor: MCR
http://www.mcr.com.es
PVP: 380€ aprox

92

Lo mejor

- Es una de las mejores gráficas del mercado
- Se encuentra a un excelente precio
- Los juegos incluidos, todos de primera línea

Lo peor

- Requiere una potente fuente de alimentación
- Algo más ruidosa que la gama 8800
- Funciona a una temperatura elevada



Seguridad absoluta

CORSAIR FLASH PADLOCK 2GB

Si en anteriores números de la revista analizábamos otros modelos de pendrives del prestigioso fabricante Corsair, caracterizados por su alto rendimiento, su resistencia a las inclemencias del tiempo e, incluso, a la acción del agua, en esta ocasión hemos recibido un curioso aparato denominado Flash Padlock. Se trata de un dispositivo de almacenamiento USB con 2 Gb de capacidad que incorpora un pequeño teclado numérico, con el que protegeremos nuestros datos con una combinación. Se programa mediante un sencillo procedimiento, debidamente explicado en las instrucciones y, una vez definida nuestra combinación, para usar nuestro Flash Padlock tendremos que introducir el código. Si no es así, el ordenador no será capaz de leer ni escribir datos en el dispositivo. No hay que instalar ningún tipo de controlador para que podamos utilizarlo. Todo lo necesario está incluido dentro del propio Flash Padlock, funcionando en cualquier sistema que admita dispositivos USB. El bloqueo se hace vía hardware, por lo que resulta impenetrable.

Sin duda, se trata de un dispositivo ideado para proteger los datos de nuestra empresa, ficheros privados personales, o cualquier tipo de archivo que no queramos hacer público en caso de pérdida del pendrive. Para mantener el teclado operativo en cualquier circunstancia, el Flash Padlock incorpora una pequeña batería de litio en su interior. ■



GIGABYTE P35 -DS3R

Características

USB 2.0 | Capacidad: 1 Gb / 2 Gb según modelo | Plug and Play | Código PIN personalizable | Teclado numérico | Auto-Locking | Funciona en cualquier S.O. | Indicadores luminosos LED |

Fabricante: Corsair
www.corsairmemory.com
Distribuidor: 4frags
www.4frags.com
PVP: 39,90€

85

Lo mejor

- Auto-Lock, se bloquea en cuanto es retirado del ordenador
- Utilización muy sencilla
- Funciona en cualquier sistema operativo

Lo peor

- Su acabado es bastante austero
- 2 Gb pueden resultar escasos según el tipo de material que queramos proteger

Consigue mayor precisión de movimientos

SHARKOON 1337 Gaming Mat XL

Con un nombre que provocará alguna que otra sonrisa por sus connotaciones geek, la línea de alfombrillas para ratón 1337 de Sharkoon resulta una estupenda (y económica) manera de introducirse en el mundo de las alfombrillas para gaming. Cualquier jugador que se precie conoce la diferencia entre utilizar una alfombrilla pequeña, mala, o gastada, y utilizar una alfombrilla profesional, cuidada y diseñada para obtener el mejor rendimiento de nuestro ratón.

Además del material con que están construidas, de buena calidad, las dimensiones de estas alfombrillas son muy generosas, especialmente en su versión XL: 17,5 x 14 pulgadas. Esto permite jugar con total comodidad, sin quedarnos en ningún momento escasos de espacio. En títulos donde hemos de alternar entre diferentes vehículos, cada uno de ellos con movimientos completamente distintos, necesitaremos este espacio extra.

¿Cuántas veces se te ha quedado corta la alfombrilla mientras juegas? ¡Nosotros muchas! Esto no será un problema con la Sharkoon 1337 Gaming Mat XL.

La superficie sobre la que se desplaza el ratón es algo más acolchada de lo habitual, pero presenta un buen equilibrio entre deslizamiento y precisión. La base de goma natural permite una adherencia perfecta a la mesa. Pudimos probar tanto el modelo completamente negro, nuestro favorito, como el modelo decorado con tonos azules, denominado "Aqua". Está disponible también en colores de camuflaje, bajo el nombre de "Shooter". A un precio realmente atractivo, Sharkoon consigue que actualizar nuestra alfombrilla a un modelo superior sea más sencillo que nunca. ■



SHARKOON 1337

Características

Material de gran durabilidad y resistencia | Deslizamiento suave y preciso | Base de goma natural para un mejor agarre | Dimensiones: 17,5 x 14 pulgadas | Altura: 2.4 mm | Modelos disponibles: Classic Black, Aqua, Shooter | Gran resistencia a la deformación |

Fabricante: Sharkoon
www.sharkoon.com
Distribuidor: Biomag
www.biomag.es
PVP: 12€ aprox.

80

Lo mejor
- Gran tamaño
- Se adhiere realmente bien a la mesa
- Prácticamente indeformable

Lo peor
- El diseño Aqua nos ha gustado un poco menos que los demás
- No supera a los modelos de gama más alta, pero no está nada mal para su precio

Los ventiladores más silenciosos del mercado

NEXUS Case Fan (80, 92 y 120mm)

CIBER GAMERS COMPRA RECOMENDADA

Ya que este mes se trata abundantemente, en la sección de hardware, el tema de la refrigeración de nuestros equipos (no es extraño, la revista la hacemos en Agosto y algo nos tiene que afectar el calor), parece de rigor hablar también de otros componentes clave para reducir la temperatura: los ventiladores. Nexus es una marca holandesa que se caracteriza por un detalle en concreto: fabrica algunos de los ventiladores más silenciosos que existen en el mercado. Por encima de operaciones de marketing o presentaciones lujosas, los Nexus son unos ventiladores muy económicos siendo, al mismo tiempo y para muchos, la elección favorita. No encontraremos en ellos LED's o diseños innovadores, sino simplemente un hardware realizado muy cuidadosamente, con el objetivo de resultar prácticamente inaudible. Bien es cierto que su caudal de aire no es el mismo que en otros ventiladores más ruidosos, pero en la mayor parte de los casos resulta más que suficiente para garantizar una buena refrigeración de nuestros componentes. A la hora de construir un Silent PC, un PC de salón o un equipo de juegos que no parezca un avión a reacción, los ventiladores Nexus cumplen con algo que muchos prometen y luego no consiguen: ser silenciosos.

Su instalación es sumamente sencilla, y su variedad de tamaños los hace ideales para sustituir a los ventiladores más ruidosos que, por lo general, suelen venir incluidos con la caja cuando la adquirimos. También son útiles para la refrigeración del procesador si los utilizamos junto a disipadores de gran tamaño, como los Scyte, Noctua o Thermalright, preparados para el montaje de ventiladores estándar. Si bien por su diseño clásico tal vez no sean especialmente llamativos, no decepcionarán a quienes busquen una reducción significativa de la sonoridad del equipo. Sin duda, se trata de un gran producto de Nexus, que se une al resto de su magnífica línea de accesorios para modificar y mejorar el rendimiento de nuestro PC. Por ello le hemos otorgado el galardón "Compra Recomendada" de CiberGamers. ■



NEXUS CASE FAN

Características

DF1209SL, 92x92x25mm | SP802512L-03 80x80x25mm | D12SL-12 120x120x25mm | 12V | Rotation Speed 1500 RPM (92mm y 80mm) - 1000 RPM (120mm) | Acoustic Noise 19,2 db(A) (92mm) - 17,6 db(A) (80mm) - 22,8 db(A) (120mm) | Airflow 27 CFM (92mm) - 20,2 CFM (80mm) - 36,87 CFM (120mm) | Garantía de 3 años del fabricante |

Fabricante: Nexus
www.nexustek.nl
Distribuidor: Onatek
www.onatek.com
PVP: de 8 a 10€ aprox. (según modelos)

90

Lo mejor
- Muy baja sonoridad
- lPrecio ajustado
- Excelente fiabilidad a largo plazo

Lo peor
- Caudal más reducido
- Diseño austero, poco adecuado para realizar case modding

NUEVOS ACCESORIOS JOYTECH™ PARA PLAYSTATION®3



FUSION CABLE PACK

Incluye tres cables fundamentales para tu PlayStation®3: Cable de vídeo por componentes compatible con HD con conexión adicional de sonido mono / estéreo RCA, Cable óptico digital para un sonido digital de la mejor calidad y Cable Ethernet para una conexión rápida y fiable a la red de PlayStation®.

PVP recomendado: 34,99 €.



FUSION HDMI CABLE

Por su triple blindaje y sus conductores de cobre libre de oxigeno, el cable ofrece una calidad de vídeo y audio incomparable y una claridad asombrosa.

PVP recomendado: 14,99 €.



HDMI CABLE XT1080

Por su triple blindaje y sus conductores de cobre libre de oxígeno (OFC), el cable ofrece una calidad de vídeo y audio incomparable y una claridad asombrosa, soportando resoluciones HDTV real hasta 1080p gracias a su compatibilidad con HDMI 1.3.

PVP recomendado: 19,99 €.



HDMI TRILINK SWITCHER

Expande tus conexiones digitales con el HDMI TriLink™ de JOYTECH. Conecta hasta 3 dispositivos compatibles con HDMI a una entrada HDMI de tu televisor o monitor. Ideal para PlayStation®3, DVD o servicios por cable y satélite en HD, el HDMI TriLink™ incluye un mando a distancia o switch con selector manual que te permitirá cambiar tu fuente de HDMI con solo pulsar un botón. Soporta HDCP (protección de contenido digital de banda ancha), resoluciones HD de hasta 1080p y audio digital multicanal.

PVP recomendado: 49,99 €.



FUSION PACK

Combina algunos de los mejores accesorios de JOYTECH para PLAYSTATION®3, creando un conjunto de gran valor. El ventilador Fusion Cooling Fan evita el riesgo de sobrecalentamiento de la consola a través de tres ventiladores alimentados por USB, mientras que las dos bases Fusion Charging Stations te permiten guardar, proteger y cargar dos mandos SIXAXIS™. Por último, los dos cables de carga rápida USB Quikcharge Cables se conectan de forma discreta a la base de carga o al mando SIXAXIS™ para cargar las baterías internas de ión-litio.

PVP recomendado: 34,99 €.



FUSION CHARGING STATION

Juega con estilo con la base Fusion Charging Station de JOYTECH. Compatible con el mando analógico Sixaxis™, este soporte cargador protege y guarda tu mando mientras se carga la batería interna a través de un cable USB incluido con la consola. Está dotado de un diseño aerodinámico y satinado e incluye una luz de carga LED azul.

PVP recomendado: 9,99 €.



FUSION COOLING FAN

El ventilador Fusion Cooling Fan™ de JOYTECH no dejará que el juego se "caliente" demasiado. Diseñado exclusivamente para la consola PlayStation®3, el ventilador Fusion Cooling Fan™ evita el sobrecalentamiento de la consola a través de una potente tecnología de ventilación. Aspecto discreto y funcionamiento seguro, ¡ideal para largas sesiones de juego!

PVP recomendado: 19,99 €.


CUANDO LOS DEMÁS VAN,
NOSOTROS YA HEMOS VUELTO
Las mejores noticias casi al instante
en
HardGame2.com

AUTODESK PRESENTA SU NUEVO SOFTWARE PARA EL DESARROLLO 3D

3D Max 2008 y Maya 2008 son sus principales lanzamientos



Autodesk, líder mundial en software para el desarrollo y producción de 3D profesional tanto en cine como en videojuegos, aprovechó el Siggraph 2007, celebrado este pasado mes de Agosto en San Diego (California), para presentar sus nuevos productos y actualizaciones. Tanto Autodesk Maya 2008 como Autodesk 3ds Max 2008 son programas extremadamente potentes, que servirán para que los profesionales de los videojuegos y la animación puedan realizar su trabajo con mayor rapidez y eficiencia.

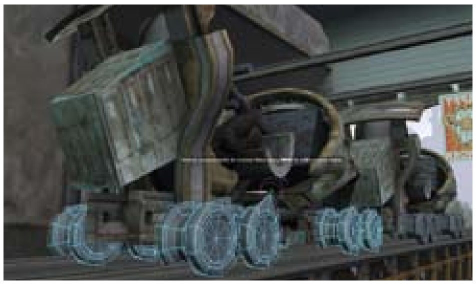
Resulta evidente que el lanzamiento de estos nuevos productos constituye una excelente noticia para todos nosotros. Michel Kripalani, responsable principal de Autodesk para el sector de los videojuegos, nos explicó que: "las nuevas herramientas que Autodesk pone en manos de los desarrolladores permitirán la realización de mejores juegos en menos tiempo. Estos juegos podrán contar con un mayor número de personajes, animaciones más realistas, y escenas más complejas, en escenarios más amplios y detallados". Esperamos con impaciencia nuevos títulos desarrollados con este software. Cuando le preguntamos sobre algún consejo para nuestros lectores, entre los que estamos seguros se encuentra algún estudiante de diseño 3D (y tal vez algún futuro genio de los videojuegos), Michel nos respondió que "la formación en Autodesk 3ds Max y Autodesk Maya resulta básica, y es una de las mejores cosas que puede hacer cualquiera con ganas de convertirse en especialista en diseño de videojuegos en el futuro". ¡Desde aquí os animamos a que, si os gusta este fantástico mundo, empecéis a aprender las herramientas del oficio!

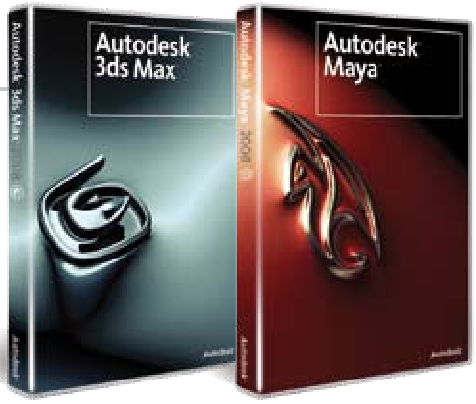
En Siggraph 2007 estuvieron presentes otras muchas empresas y profesionales de primer nivel en esta industria, presentando sus productos y desarrollos más innovadores. Gigantes como Microsoft pusieron su granito de arena para mantener el interés de los visitantes, con productos procedentes directamente de sus laboratorios de investigación (Microsoft Research). Entre otras cosas, allí pudimos ver su proyecto de mesa-ordenador denominado "Surface", un dispositivo que sin duda está generando una auténtica revolución. Microsoft Soap, un nuevo desarrollo experimental de ratón, también resultaba más que interesante. Junto a este despliegue de tecnologías, las exposiciones de arte digital y la sección de "Tecnologías Emergentes" completaban una fantástica edición de Siggraph. El futuro de las nuevas tecnologías nos depara interesantes sorpresas, de las que iremos sabiendo mucho más a medida que estos desarrollos experimentales vayan saliendo a la luz.



■ *Michel Kripalani, máximo responsable de Autodesk para videojuegos, es todo un veterano de la industria, con títulos como Myst III: Exile o The Journeyman Project a sus espaldas.*





















Los Guardianes del Día

Una película rompió todos los records de taquilla existentes en Rusia hace apenas tres años, desbancando a otras de la talla de "El Señor de los Anillos" o "Spiderman 2". Se trataba de "Los Guardianes de la Noche", una producción del vanguardista director y guionista Timur Bekmambetov, que nos mostraba un Moscú totalmente distinto a la que estamos acostumbrados a ver en los telediarios. Este film era una adaptación del primero de una serie de tres libros de gran éxito en Rusia, seguido de "Los Guardianes del Día" y "Los Guardianes del Crepúsculo". Dicho éxito hacía esperar la llegada a la gran pantalla de los dos libros siguientes. El 21 de Septiembre se estrena la esperada segunda película.

La historia de "Los Guardianes del Día", segunda película de la trilogía, gira en torno al conflicto y al equilibrio que vienen manteniendo las fuerzas de la luz y la oscuridad, como consecuencia de una tregua establecida desde la Edad Media entre ambos bandos contrapuestos. Pero este supuesto equilibrio está apunto de llegar a su fin, en forma de una terrible gran batalla final entre los dos grandes entes que han conseguido alistar cada uno de los bandos.

El centro de la trama es Anton Gorodetsky, un hombre que se encuentra en medio de esta lucha ancestral. Su hijo se ha alistado a las fuerzas de la oscuridad, mientras que la mujer que ama representa la esperanza del bando de la luz. Y esto es sólo el principio de sus problemas. Anton tiene que huir acusado de asesinato, y todo va empeorando hasta el punto de que únicamente la Tiza Mágica puede salvarle, con la complicación de que dicha tiza se perdió hace cientos de años.

Bekmambetov ha conseguido crear en la película, al igual que en la anterior entrega, una atmósfera de fantasía y terror caracterizada por una imagen tétrica y decadente de la actual ciudad de Moscú, una urbe donde cualquier edificio puede ser fácilmente un nido de vampiros, o en la que el elegante ejecutivo que pasa por nuestro lado sea, en realidad, un poderoso mago a las órdenes de una de las dos fuerzas. ■

Jesús García

FANTASYMUNDO
www.fantasymundo.com







Los ojos del mal

Ocho jóvenes criminales son enviados, a cambio de una reducción de sus condenas, a reformar un hotel abandonado y semiruinoso. Mientras trabajan, extraños ruidos de pisadas les inquietan… nunca llegarán a imaginarse donde se han metido realmente. El viejo hotel en la actualidad es el hogar de un legendario asesino en serie que tiene aterrorizada a toda la población de la región. Los jóvenes no descubren la verdad hasta que una de las chicas se encuentra, cara a cara, frente a la inmensa mole y se teme por su vida, momento en el que todos deberán hacer de tripas corazón para conseguir enfrentarse y sobrevivir a semejante bestia.

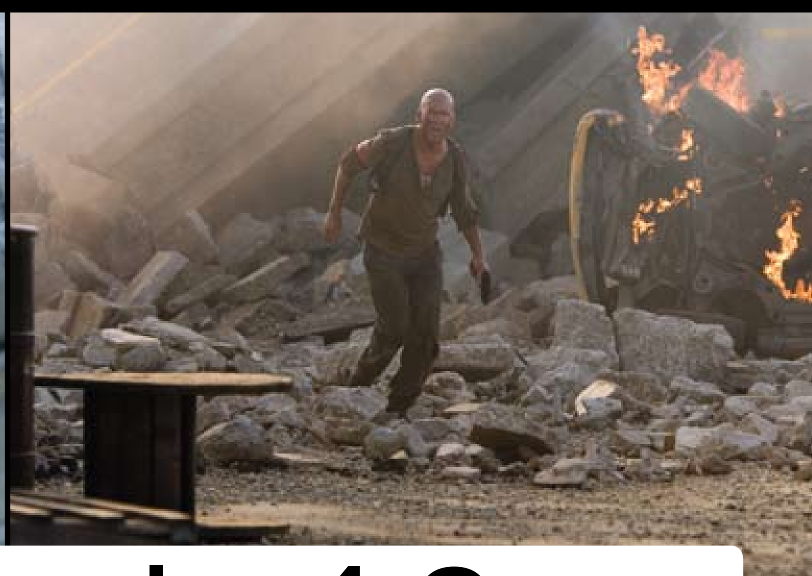
Dirigida por Gregory Dark y protagonizada por Kane, la superestrella de lucha libre americana, "Los ojos del mal" nos muestra una brutal lucha entre unos jóvenes que no saben donde se meten y el mítico estereotipo del asesino en serie, salvaje, despiadado, y casi invencible que ya vimos en películas como "La Matanza de Texas" o "Jeeper Creepers". Kane no es el primer luchador que da el salto a la gran pantalla, ya lo hicieron el afamado Hulk Hogan y actualmente el actor The Rock.

Una buena dosis de terror para soltar adrenalina en estos finales del verano. ■

Jesús García







La Jungla 4.0

Hay ciertos personajes en el cine que, cuando parece que han muerto, renacen de sus cenizas con más fuerza. Uno de ellos es sin duda John McClane, protagonista de una de las sagas de acción más conocidas, La Jungla de Cristal, que vuelve doce años después del estreno de la tercera parte de la trilogía.

En esta ocasión, McClane se tendrá que enfrentar a un enemigo nada habitual, anclado en las nuevas tecnologías, que ha conseguido detener a toda la nación. Este misterioso enemigo tiene preparado cada ataque que le puedan hacer, pero siempre desde una visión de la actualidad más tecnológica. Lo que no sabía es que tendría que enfrentarse a los clásicos métodos del detective John McClane.

La historia comienza al inicio de las vacaciones, en las que todo el mundo descansa menos McClane, al que le encargan detener a Farrel, un hacker, para someterlo a un interrogatorio. Por el camino, como siempre, entran en el lugar equivocado en el momento equivocado. Con la ayuda de Farrel conseguirá entender lo que se cuece a su alrededor y se enfrentará, a su modo, a una de las más grandes amenazas del país en las últimas décadas. ■

Jesús García

Clive Barker,
el artista del horror, llega a los videojuegos



El escritor Clive Barker (serie "Libros de Sangre", "El libro de las maldiciones", "The Hellbound Heart" -adaptada al cine en "Hellraiser"), se pasa a los videojuegos, al participar en el desarrollo de Clive Barker's Jericho, distribuido por Codemasters y desarrollado por la española Mercury Steam, que estará disponible para Xbox 360, PS3 y PC.

Es un autor que encandila por sus obras, hasta el punto que Stephen King dijo de él: "He visto el futuro del horror y su nombre es Clive Barker", mientas que el controvertido cineasta Quentin Tarantino describió su prosa como un todo de "no sólo nuestros temores más grandes, si no también aquello que nos encanta, aquello que nos excita y lo que verdaderamente veneramos en nuestro mundo…"

Las obras de Clive nos muestran un mundo paralelo que existe al compás del nuestro, en el que la mitología y el horror se funden a menudo con el sexo menos ortodoxo. Un relato corto, titulado "The Forbidden", publicado en el libro "In the Flesh", fue utilizado para el guión de "Candyman", una de las múltiples fusiones de este autor con el mundo del cine. ■

Jesús García













Akira Toriyama,
la obra de un genio

Si hay un dibujante manga que destaque sobre los demás, ese es Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball. Desde que debutó en 1978 en las páginas del conocido Weekly Shonen Jump con "Wonder Island", los éxitos se han ido sucediendo uno tras otro, y es que toda obra creada por Toriyama ha llegado a lo más alto y sigue contando con una gran cantidad de seguidores años después. "Dr. Slump", "Cowa!" o los míticos "Dragon Ball", "Dragon Ball Z" y "Dragon Ball GT" son parte de los mangas y animes de este autor, aunque también ha participado activamente en el diseño de personajes para videojuegos tan conocidos como "Dragon Quest", "Chrono Trigger" o el reciente "Blue Dragon", que llega ahora a Xbox 360 (comentamos este juego en CiberGamers) entre una gran expectación y que cuenta en Japón con una serie anime.

Algo que caracteriza a Toriyama es su peculiar estilo de dibujo, totalmente diferente al de otros autores, y a la vez lo más criticado del dibujante. Esto se ve sobre todo en sus personajes, muy similares entre ellos, incluso entre distintos títulos. Aun así, este estilo de dibujo cuenta con numerosos adeptos que llevan años siguiendo la obra de Toriyama fielmente, y es que todo lo que hace el dibujante de Dragon Ball tiene un rotundo éxito dentro y fuera de Japón ¿Quién no ha seguido las aventuras de Son Goku? ■

Jesús García







Genkobooks llega a España: el manga hecho literatura

El sello Timun Mas da la campanada en Septiembre, en el mundo de la novela manga, con la publicación de "La Estrella de la Desolación" ("The Star of Sorrow", Genkobooks Trinity Blood R.O.M. 1), de Sunao Yoshida, ilustrada por Thores Shibamoto a todo color. Este volumen es el primero de una serie que continuará en octubre con "Desde el Imperio". La trama de la serie Trinity Blood tiene lugar en escenarios europeos, y parte de ella se desarrolla en la ciudad de Barcelona, lo que da un aliciente extra para los lectores españoles.

La editorial tiene previsto continuar con la importación de novelas manga japonesas de calidad que ya han tenido un éxito arrollador en el país del Sol Naciente. Prueba de ello será el inicio de la publicación, a lo largo de 2008, de la serie de culto "The Record of Lodoss War", escrita por Ryo Mizuno.

En esta primera parte, los Humanos se enfrentan a los Vampiros de la Oscuridad. Los segundos surgieron tras el Armaggedón, después del cual el mundo se dividió en tres partes antagónicas: El Imperio, centrado en el país Methuselah, dominado por los Vampiros; el Vaticano, dominado por la Iglesia como brazo militar, y La Orden vampírica de Rosen Kreuz.

La novela manga tiene como protagonista absoluto al sacerdote vaticano Abel Nightroad, perteneciente a la agencia secreta AX, un grupo especial de operaciones liderado por la Cardenal Caterina Sforza, que también es secretaria del Departamento de Asuntos Exteriores Vaticanos.

"La Estrella de la Desolación" será publicada el 18 de Septiembre, aunque ya podéis disfrutar de un avance de publicación en la página de prensa de Timun Mas y Minotauro, *www.scyla.com*, gracias a un documento de 39 páginas con las ilustraciones originales de Shibamoto, por cortesía de la editorial.

Según recientes declaraciones del editor de Timun Mas, José López Jara, Genkobooks aspira a crecer en España, y su sello ya está en negociaciones con los japoneses para traer más series de novelas manga a nuestro país. Ya era hora. ■

Alejandro Serrano

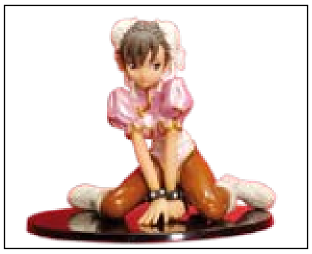
FIGURA PVC CHUN-LI MIYAZAWA

■ Futura Online ■ 29.95€

Figura del videojuego Street Fighter II.
Tamaño aproximado: 11 cm.
Diseñada por Miyazawa. Versión rosa.
Edición Limitada: 700 unidades en Japón.

www.futura-online.com

FIGURAS



CABALLERO ZODIACO DX CANCER

■ Kanji Comics ■ 39.95€

Figura articulada del Caballero del Zodiaco Cancer. Tamaño aproximado: 11 cm.
Serie DX Saint Seiya Myth Cloth.
Fabricante: Bandai.

www.kanjicomics.com

FIGURAS



PELUCHE CALICO ELECTRONICO 50 CMS

■ Tolaria ■ 17.95€

Peluche del superhéroe "aspañol" Cálico Electrónico. Protagonista de una serie en flash gratuita disponible en Internet.
Tamaño aproximado: 50 cm.

www.tolaria.com

PELUCHES



PUZZLE 1000 PIEZAS VICTORIA FRANCES

■ Librería Hobbit ■ 19.95€

Puzzle de 1000 piezas Favole Vampires de la famosa ilustradora y escritora española Victoria Frances.
Medidas: 48 x 68 cm.

c/ Milicias, 17 - Logroño

PUZZLES



BANDANA NARUTO ALDEA DE LA HOJA

■ Mercado Negro ■ 11.99€

Bandana de la Aldea de la Hoja de Naruto. Contiene placa metálica con el logo y cinta para que se acople perfectamente a la cabeza.

Avda. Blasco Ibáñez, 17 Bj. Izq. - Alaquas - Valencia

BANDANAS



BOLSO NEGRO BLEACH POLIPIEL

■ Tolaria ■ 19.95€

Bolso negro con buenos acabados en el que aparecen los protagonistas de la serie de Bleach. Posee varios compartimentos.
Medidas: 35 x 30 cm.

www.tolaria.com

CARTERAS



RESINA LEONARDO - TORTUGAS NINJA

■ Futura Online ■ 49.95€

Figura de resina de Leonardo, uno de los protagonistas de las Tortugas Ninja.
Tamaño aproximado: 28 cm. Edición Limitada con Certificado de Autenticidad.

www.futura-online.com

FIGURAS



COLGANTE SQUALL FINAL FANTASY VIII

■ Mercado Negro ■ 17.99€

Colgante de Squall, uno de los protagonistas de Final Fantasy VIII.
Longitud total aproximada: 36 cm.
Presentación: en caja

Avda. Blasco Ibáñez, 17 Bj. Izq. - Alaquas - Valencia

COLGANTES



SET ACCESORIOS FINAL FANTASY VII

■ Kanji Comics ■ 24.99€

Conjunto de Final Fantasy VII compuesto por los siguientes accesorios: pulsera, colgante, broche, anillo y una miniespada.
Presentación: en caja.

www.kanjicomics.com

ACCESORIOS

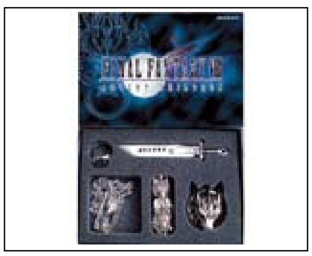


FIGURA ALIEN EDICIÓN LIMITADA

■ Futura Online ■ 89.95€

Figura de gran calidad del guerrero Alien de la película "Aliens, el regreso" (James Cameron, 1986). Tamaño aprox.: 30 cm + 5 cm peana. Edición Limitada: 1.500 u.

www.futura-online.com

FIGURAS



CABALLERO ZODIACO DX SAGITARIO

■ Kanji Comics ■ 39.95€

Figura articulada del Caballero del Zodiaco Cancer. Tamaño aproximado: 11 cm.
Serie DX Saint Seiya Myth Cloth.
Fabricante: Bandai.

www.kanjicomics.com

FIGURAS



CAMISETA BETTY BOOP SEALED WITH A KISS

■ Capitan Comics ■ 14.99€

Camiseta de algodón sin mangas de Betty Boop con el texto "Sealed with a Kiss" color negro.
Disponible en tallas L y M.

www.capitancomics.com

CAMISETAS



A CONTINUACIÓN TIENES UN LISTADO CON ALGUNAS DE LAS MUCHAS TIENDAS DE VIDEOJUEGOS E INFORMÁTICA, DÓNDE RECIBIRÁS CIBERGAMERS AL ADQUIRIR TUS PRODUCTOS*:

A CORUÑA		
A CORUÑA	GAME 4 CAMINOS	C.C. 4 Caminos, Local R-2
A CORUÑA	GAMESHOP	C/ Villa de Negreira, 21
A CORUÑA	UPI A CORUÑA 2	C/ Entrepeñas, 44
A CORUÑA	UPI A CORUÑA 3	C/ Oidor Gregorio Tovar, 7 Bajo Izq.
CEE	DYNOS CEE	C/ Rúa Recheo Novo, 1
CEE	UPI CEE	Plaza da Constitución, 12
FERROL	METROPOLISCOMICS	C/ María, 183 Bajo
NARÓN	GAME ODEON	C.C. Odeón P.I. A Gándara C/ Castelao Parc. 91-94 L-21
NARÓN	UPI NARÓN	Ctra. de Castilla, 152 Bajo
NOIA	UPI NOIA	C/ Egas Moniz, 9 Bajo
RIVEIRA	UPI RIVEIRA	C/ Miguel Rodríguez Bautista, 12 Bajo
SANTIAGO DE COMPOSTELA	GAME AREA CENTRAL	C.C. Área Central - Local 17 G
ÁLAVA		
VITORIA	GAME ADRIANO VI	C/ Adriano Vi Nº4, Bajo
VITORIA	GAME BOULEVARD VITORIA	C.C. Boulevard De Vitoria. L-30, Zaramaga, 1
ALBACETE		
ALBACETE	DYNOS ALBACETE	C/ Octavio Cuartero, 36
ALBACETE	GAME ALBACENTER	C.C. Albacenter, L B-37, C/ Alcalde Conangla, S/N
ALBACETE	GAME IMAGINALIA	C.C. Imaginalia, L 51, Avda. Ramón Menéndez Pidal, Esq N-322
ALBACETE	GAMESHOP	C/ Nueva, 47
ALBACETE	GAMESHOP	C/ Pérez Galdós, 36
ALMANSA	GAMESHOP	C/ Corredera, 50
HELLÍN	DIVERTIENDA HELLÍN	C/ Doctor Cerdá Martí, 10 Bajo 2
HELLÍN	DYNOS HELLÍN	Avda. Melchor de Macanaz, 48 Bajo
HELLÍN	GAMESHOP	C/ Melchor de Macanaz, 36
LA RODA	DYNOS LA RODA	C/ Mártires, 16
MADRIGUERAS	DYNOS MADRIGUERAS	C/ Virgen, 37
ALICANTE		
ALCOY	UPI ALCOY	C/ Isabel La Católica, 5
ALFAZ DEL PI	DYNOS ALFAZ DEL PI	C/ Ferreiras, 16 Bajo
ALICANTE	DYNOS ALICANTE	C/ Pintor Lorenzo Casanova, 27 Bajo
ALICANTE	GAME PLAZA MAR 2	C.C. Plaza Mar 2, Local B-046, Avda. de Denia, S/N
ALMORADI	DYNOS ALMORADI	C/ Mayor, 32 Bajo
ALTEA	UPI ALTEA	C/ Cuesta de las Narices, 42 L6
BANYERES DE MARIOLA	DYNOS BANYERES DE MARIOLA	Avda. de la Constitución, 11
BENIDORM	DYNOS BENIDORM	Avda. Villajoyosa, Ed. Calanyas L23
BENIDORM	UPI BENIDORM	C/ Apolo XI, 12 Bajo
CALLOSA D´EN SARRIÁ	UPI RAFAEL BERENGUER TASA	Ctra. Alacant, 3 Bajo
CALPE	DYNOS CALPE	Avda. Ifach, 18
DENIA	ARENA GAMES	Avda. de Alicante, 7 1 3
DENIA	UPI DENIA (Córner)	C/ Ronda Muralles, 15
ELCHE	ALMACENES Y DISTRIBUCIONES	C/ Blas Valero, 51
ELCHE	DIVERTIENDA ELCHE	C/ Reina Victoria, 45
ELCHE	DYNOS ELCHE	C/ Vicente Blasco Ibáñez, 75 AC
ELCHE	GAMESHOP	C/ Capitán Antonio Mena, 130
IBI	UPI IBI	C/ Pablo Sorozábal, 14
MONÓVAR	UPI MONÓVAR	C/ Mayor, 157
ONDARA	UPI ONDARA	C/ La Marina Alta, 7
ORIHUELA	GAME OCIOPIA	C.C. Ociopia, C/ Obispo Victorio Oliver, Nº 2, L33
ORIHUELA	UPI ORIHUELA	C/ Sol, 15
SANTA POLA	UPI SANTA POLA	C/ Poeta Miguel Hernández, 22
TORREVIEJA	DYNOS TORREVIEJA	C/ San Luis, 14 Bajo
VILLENA	DYNOS VILLENA	Avda. Constitución, 224 Bajo A
ALMERÍA		
ALBOX	DYNOS ALBOX	C/ Ramón y Cajal, 5
ALHAMA DE ALMERÍA	DYNOS ALHAMA DE ALMERÍA	Ctra. de Gádor-Laujar
ALMERÍA	DYNOS ALMERÍA	C/ Altamira, 49 Bajo
ALMERÍA	GAME ESTACIÓN	Av. De La Estación Nº 14
ALMERÍA	GAME MEDITERRANEO	C.C. Mediterráneo, Prolong. Avda. Mediterráneo, S/N, L35
ALMERÍA	NEO TECNO CENTER S.L.	C/ Dr. Berraquer, 7
ALMERÍA	UPI ALMERÍA 2	Avda. Ntra. Sra. de Montserrat, 47
ALMERÍA	UPI ALMERÍA 3	C/ Doctor Gregorio Marañón, 22
ALMERÍA	UPI ALMERÍA 4	C/ Manuel Azaña, 4
ALMERIAMAR	DYNOS ALMERIAMAR	C/ Carabela, 10 Local 4
CAMPOHERMOSO	DYNOS CAMPOHERMOSO	Ctra. de Las Negras, 28
CAMPOHERMOSO	UPI CAMPOHERMOSO	C/ Exportadores, 25
CARBONERAS	DYNOS CARBONERAS	Avda. del Mar 24
EL EJIDO	GAME COPO	Ctra. Almerimar S/N. C.C. y de Ocio Copo L-106-107
EL EJIDO	GAMESHOP	C/ Iglesia, 36
GARRUCHA	UPI GARRUCHA	C/ Mayor, 31
HUERCAL OVERA	DYNOS HUERCAL OVERA	C/ Pintor Velázquez, 16 L8
OLULA DEL RÍO	DYNOS OLULA DEL RÍO	C/ Hnos. Tapia Nevado, 3
ROQUETAS DE MAR	CINEBANK LA ALGAIDA	Avda. Juan Carlos I, 172
ROQUETAS DE MAR	GAME GRAN PLAZA	Avda. Alicún , S/N , C.C. Gran Plaza L-98
ROQUETAS DE MAR	UPI ROQUETAS DE MAR	C/ Valle Inclán, 10
ASTURIAS		
EL ENTREGO	GAME VALLE NALON	C.C. Valle Del Nalón, Carretera As-17, Km 47
GIJÓN	AINSA INFORMÁTICA	C/ Río Eo, 25 Bajo
GIJÓN	GAME FRESNOS	C.C. Los Frenos Local B-63, C/Rio De Oro, 3
LANGREO	DYNOS LANGREO	C/ Melquiades Álvarez, 54 B
MALIAÑO	GAME VALLE REAL	Alday S/N C.C. Valle Real Local B4
MIERES	UPI MIERES	C/ Manuel Llaneza, 48
OVIEDO	GAME PRADOS	Avda. Fernández Ladreda, S/N C.C. Los Prados, L12
OVIEDO	LA CRYPTA	C/ Armando Collar, 8 Bajo
OVIEDO	UPI OVIEDO	Avda. Galicia, 52
PAREDES (LUGONES)	GAME PARQUE PRINCIPADO	C.C. Parque Principado L11 Bis Autovía A-66, Km. 4,5
TRASONA-CORVERA	GAME PARQUE ASTUR	C.C. Parque Astur, C/ El Pedrero, Nº 50, Local 4-5
ÁVILA		
ÁVILA	GAME BOULEVAR	C.C. El Bulevar L 51 , Avda. Juan Carlos I, S/N
ÁVILA	INFOCIBER	Travesía de la Paz, 1
EL BARCO DE ÁVILA	NAZCA NETWORKS S.L.L.	C/ Abanico, 15
SOTILLO DE LA ADRADA	UPI SOTILLO	Avda. Madrid, 14
BADAJOZ		
ALMENDRALEJO	DYNOS ALMENDRALEJO	Plaza Constitución, 6
ALMENDRALEJO	UPI ALMENDRALEJO	C/ Arturo Suárez Bárcena, 26
BADAJOZ	DYNOS BADAJOZ	Avda. Ricardo Carapeto, 108
BADAJOZ	GAME CONQUISTADORES	C.C. Conquistadores, L b-12/13, Avda. de Elvas, S/N
DON BENITO	DYNOS DON BENITO	C/ Consuelo Torres, 9
DON BENITO	UPI DON BENITO	C/ Portugal, 9
LLERENA	UPI LLERENA	C/ Cárcel, 5
LOS SANTOS DE MAIMONA	NEO	C/ Sevilla, 61
MÉRIDA	UPI MÉRIDA	C/ Anas, 13
ZAFRA	DYNOS ZAFRA	C/ Santa Clara, 7A
BALEARES		
CALA RAJADA	UPI CALA RAJADA	C/ L´Águlla, 45
CAMPOS	UPI CAMPOS	Plaza Mayor, 19
COLL D´ENRABASSA	GAME PALMA II	C.C. Palma Ii, L-19, Avda. Cardenal Rossel, S/N
IBIZA	GAME VIA PUNICA	C/ Vía Púnica Nº 5
IBIZA	GAMESHOP	C/ Abad y Lasierra, 52 bj
MANACOR	GAMESHOP	C/ Passeig de S'estació,6 L2
MANACOR	UPI MANACOR	C/ Sebastián Rubí, Esq. C/ Capitán Cortés
PALMA DE MALLORCA	DYNOS PALMA DE MALLORCA	C/ Sargento Provisional, 1 L D
PALMA DE MALLORCA	GAME PORTO PI	C.C. Porto Pi L-1422, Avd. Gabriel Roca, 54
PALMA DE MALLORCA	UPI PALMA DE MALLORCA	C/ Pare Bartomeu Pou, 17
BARCELONA		
BADALONA	GAME MONTIGALA	C.C. Montigala Local 26 Olof Palmer, S/N
BADALONA	UPI BADALONA 2	C/ Francesc Layret, 177
BAGA	UPI BAGA	Plaza Galcerán de Pinos, 1
BARBERA DEL VALLES	GAME BARICENTRO	Ctra. N-150 6,7
BARBERÁ DEL VALLÉS	UPI BARBERÁ	Ctra. Barcelona, 211
BARCELONA	DYNOS BARCELONA	C/ Aribau, 263 Bajos
BARCELONA	EXPLORER CYBER CAFÉ	C/ Rocafort, 154
BARCELONA	GAME DIAGONAL MAR	Avda. Diagonal Nº3, C.C. Diagonal Mar, L 3660-3670
BARCELONA	GAME GLORIES	Avda. Diagonal Nº 280, C.C. Glóries B-224
BARCELONA	GAME MAQUINISTA	C/ Ciudad Asunción S/N
BARCELONA	GAME MAREMAGNUM	C.C. Maremagnum, Local B-21, Moll D´Espanya, S/N
BARCELONA	GAME PAU CLARIS	C/ Pau Claris Nº 97
BARCELONA	GAME PORTAFERRISA	C/ Portaferrissa, Nº 30
BARCELONA	GAME SANTS	C/ Sants Nº 17
BARCELONA	OVER THE GAME - SARRIÁ	C/ Gosol, 41 - Tienda 2
BARCELONA	PAGES CATALUNYA	Ronda de Sant Pere, 68 Portal 2
BARCELONA	UPI BARCELONA	C/ Roselló, 295
BARCELONA	UPI BARCELONA 6	C/ Dante Alighieri, 10 (Horta)
CORNELLA DE LLOBREGAT	GAME LLOBREGAT	C.C. Llobregat Centre, Ctra. Espulgu 1-19 L 60
GAVA	GAME BARNASUD	C/ Progrés Nº 69, C.C. Barnasud L40-41
GRANOLLERS	OVER THE GAME	C/ Princep de Viana, 14 Bajos
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT	GAME FARGA	C.C. La Farga, Local P-4 Avda. Josep Tarradellas, S/N
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT	GAME GRAN VIA	C.C. Gran Vía 2 Local 11 Avda. De La Gran Vía 75-97
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT	UPI HOSPITALET	C/ Pujos, 64
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT	UPI HOSPITALET 2	C/ Santa Eulalia, 7 - 11 Local Dcha.
LES ROQ. S. PERE DE RIBES	COPIESPAI	C/ Almogarvers, 11
MANRESA	UPI MANRESA	C/ Barcelona, 69-71 Local 3
RIPOLLET	SKULLPC2006	Rambla Sant Andrés, 5-7
RIPOLLET	UPI RIPOLLET	C/ Tamarit, 34
SANT ADRIA DEL BESOS	GAME SANT ADRIA	C.C. Alcampo Sant Adria, L12 , Avda. de la Playa, S/N
SANT BOI DE LLOBREGAT	GAME SANT BOI	C.C. Sant Boi, P.I. Las Salinas, Avd. de la Marina, S/N L26-B
SANT BOI DE LLOBREGAT	UPI SANT BOI (Córner)	C/ Jacinto Verdaguer, 144
SANT CUGAT DEL VALLES	GAME SANT CUGAT	C.C. Sant Cugat Local L-35, Ctra. Rubí a Sant Cugat, Km. 4
SITGES	GAMESHOP	C/ Santiago Rusiñol, 31
TARRASA	DYNOS TARRASA	C/ Carrasco I Formiguera, 16 Local
TARRASA	GAME CARREFOUR TARRASA	C.C. Carrefour Tarrasa, Autopista A-18, Km 17,8, L B-15-2
TARRASA	GAMESHOP	Rambla Francesc Maciá, 65 L4 - 93 787 56 20
TARRASA	UPI TERRASSA 2	C/ Doctor Calsina, 301
TARRASA	UPI TERRASSA 3	Avda. Ángel Sallent, 127
TARRASA	VIRTUAL PLAYERS	Ctra. Montcada, Esquina Rubí, C.C. Siglo XXI
VILADECANS	UPI VILADECANS	Avda. Roureda, 34
VILANOVA I LA GELTRU	NETIK	C/ Pare Garí, 25
VILANOVA I LA GELTRU	GAMESHOP	Boulevard Diana, Escolapis, 12
BURGOS		
ARANDA DE DUERO	UPI ARANDA	Plaza Arco Isilla, 2
BURGOS	DYNOS BURGOS	C/ Concepción, 16
BURGOS	GAME CAMINO PLATA	C.C. Camino de la Plata, Avda. Castilla y León, 22 L 6-7-8
BURGOS	GAME MIRADOR	C.C. El Mirador De Burgos, L 47, Ctra. Santander
VILLARCAYO	KOM2 INFORMÁTICA	C/ Boulevard, 1
CÁCERES		
CÁCERES	DYNOS CÁCERES	C/ Gómez Becerra, 18 B
CÁCERES	GAME RUTA PLATA	C.C. Ruta De La Plata, Local Nº 28, C/ Londres, Nº 1
CORIA	UPI CORIA	C/ Virgen de Argeme, 27
MIAJADAS	DYNOS MIAJADAS	C/ Soria, 1
MORALEJA	UPI OLIVERA SERVICIOS INFOR.	Avda. Pureza Canelo, 45
PLASENCIA	DIVERTIENDA PLASENCIA	C/ Sor Valentina Mirón, 18
PLASENCIA	DYNOS PLASENCIA	Avda. Alfonso VIII 22 Bajo
TRUJILLO	UPI TRUJILLO (Córner)	C/ Margarita de Iturralde, 8
VALVERDE DEL FRESNO	DYNOS VALVERDE	C/ Salva León, 5
CÁDIZ		
ALGECIRAS	DYNOS ALGECIRAS	Ctra. Rinconcillo s/n - Ed. Sur Bajo
ARCOS DE LA FRONTERA	UPI ARCOS DE LA FRONTERA	Ctra. Arcos-El Bosque, Km. 1
CÁDIZ	GAMESHOP	C/ Benjumeda, 18
CHICLANA DE LA FRONTERA	DYNOS CHICLANA	Urb. La Cerámica, Local 8
CHICLANA DE LA FRONTERA	UPI CHICLANA (Córner)	C/ Bailén, 21 Local
CHICLANA DE LA FRONTERA	UPI CHICLANA 2	C/ Doctor Pedro Vélez, 1 Local 4
CHIPIONA	DYNOS CHIPIONA	C/ Francisco Lara, 40
CHIPIONA	UPI CHIPIONA	Avda. Jaén, 39
CONIL DE LA FRONTERA	UPI CONIL	C/ Venus, 5
GIBRALTAR	DYNOS GIBRALTAR	C/ Main Street, 63
JEREZ DE LA FRONTERA	DYNOS JEREZ DE LA FRONTERA	C/ Bodegas, 6
JEREZ DE LA FRONTERA	GAME JEREZ SUR	C.C. Jerez Sur, L6 Ctra. N-IV, Km 641, PTa Del Sur
JEREZ DE LA FRONTERA	UPI JEREZ DE LA FRONTERA	Avda. Puerta del Sur - Edificio Bahía
LA LINEA DE LA CONCEPCION	GAME GRAN SUR	C.C. Gran Sur, Avda. de la Colonia, Nº 9, L 50-52
LA LÍNEA DE LA CONCEPCIÓN	DYNOS LA LÍNEA	Avda. España, 34
LA LÍNEA DE LA CONCEPCIÓN	UPI LA LINEA	C/ Cervantes, 3
ROTA	ORBITAL LINK	Avda. de San Fernando, 64
SAN FERNANDO	DYNOS SAN FERNANDO	Avda. Almirante León Herrero, 27

SAN FERNANDO	GAME BAHIA SUR	C.C. Bahía Sur Local C-17/18, C/Caño Herrera S/N
SANLÚCAR DE BARRAMEDA	BEEP SANLÚCAR	C/ Pescadería, 1A - Edificio Infanta Eulalia Local 6
SANLÚCAR DE BARRAMEDA	DYNOS SANLÚCAR	C/ Cruz del Monaguillo, C.C. L 9
SANLÚCAR DE BARRAMEDA	UPI SANLÚCAR	C/ Banda Playa - Ed. San Agustín, 1 dupl.
UBRIQUE	UPI UBRIQUE	C/ García Lorca, 2
CANTABRIA		
MURIEDAS/CAMARGO	UPI MURIEDAS	Avda. Bilbao, 56 Bajo
PEÑACASTILLO-EL EMPALME	GAME SANTANDER	C.C. Peñacastillo, Peñacastillo-El Empalme, Local 52
SANTANDER	DYNOS SANTANDER	C/ Antonio Mendoza, 1 Bajo
SANTANDER	GAMESHOP	C/ Hernan Cortés, 4
SANTANDER	UPI SANTANDER 1	C/ Cisneros, 25 Bajo Dcha.
SANTANDER	UPI SANTANDER 2	C/ Santa Lucía, 35 (Esquina Valliciergo)
TORRELAVEGA	GAMESHOP	C/José María Pereda, 10
CASTELLÓN		
BENICARLÓ	UPI BENICARLÓ	C/ Sant Elm, 15
BURRIANA	DYNOS BURRIANA	C/ Roberto Rosello Gaz, 1
CASTELLÓN	GAME SALERA	C.C. La Salera, L C-48, Avda. Enrique Gimeno, S/N
CASTELLÓN	GAMESHOP	C/ Maestro Arrieta, 34
CASTELLÓN	UPI CASTELLÓN	C/ Amalio Gimeno, 12
CASTELLÓN	UPI CASTELLÓN 2	C/ Fola, 14 Bajo 4
TRAIGUERA	INFORMÁTICA GERARD VIDAL	C/ Mayor, 3
VILLARREAL	UPI VILLARREAL	C/ José Ramón Batalla, 71
CEUTA		
CEUTA	UPI CEUTA	C/ Millán Astray, 6
CIUDAD REAL		
ALCÁZAR DE SAN JUAN	UPI ALCÁZAR DE SAN JUAN	C/ Doctor Bonardell, 37
ALMAGRO	UPI ALMAGRO	C/ Rambla San Lázaro, 4
CIUDAD REAL	DYNOS CIUDAD REAL	C. C. Eroski, Local 42
CIUDAD REAL	GAME PARQUE	Avda. De Europa 45, L 001 (C.C. El Parque Eroski)
CIUDAD REAL	UPI CIUDAD REAL	C/ Calatrava, 49 Bajo
MANZANARES	DYNOS MANZANARES	C/ Virgen de La Paz, 5
MANZANARES	UPI MANZANARES	C/ Empedrada, 18
PUERTOLLANO	UPI PUERTOLLANO	C/ Benéfica, 4
TOMELLOSO	DYNOS TOMELLOSO	Pasadizo Toledo, 2 - Edif. Mercacentro
TOMELLOSO	UPI TOMELLOSO	Plaza Arcipreste de Hita, 3
VALDEPEÑAS	DYNOS VALDEPEÑAS	C/ Tomás de Antequera, 13
VALDEPEÑAS	UPI VALDEPEÑAS	C/ Bernardo Balbuena, 44
VILLANUEVA DE LOS INFANTES	UPI INFANTES	C/ Jacinto Benavente, 15
VILLARRUBIA DE LOS OJOS	UPI VILLARRUBIA DE LOS OJOS	Avda. Gran Vía, 3 Local 3
CÓRDOBA		
AGUILAR DE LA FRONTERA	DYNOS AGUILAR DE LA FRONT.	C/ Vicente Núñez, 12
ALMODÓVAR DEL RÍO	DYNOS ALMODÓVAR DEL RÍO	Ctra. de la Estación, 5
BUJALANCE	UPI BUJALANCE	C/ Zarcos, 5
CÓRDOBA	DYNOS CÓRDOBA 1	Plaza de Colón, 32 Bajo
CÓRDOBA	GAME ARCÁNGEL	C.C. El Arcángel, Avenida del Arcángel S/N, L B-44 A
CÓRDOBA	GAME SIERRA	Cl. Poeta Emilio Prados, S/N (C.C. La Sierra)
CÓRDOBA	GAME ZOCO	C.C.Zoco Córdoba, Local 15-A, C/José Martorell, S/N
CÓRDOBA	UPI CÓRDOBA 1	C/ Manuel Fuentes Bocanegra, 21 Zona Zoco
CÓRDOBA	UPI CÓRDOBA 2	Avda. del Aeropuerto, 6 B
FUENTE PALMERA	DYNOS FUENTE PALMERA	Avda. de la Constitución, 52
LA CARLOTA	DYNOS LA CARLOTA	Avda. de La Paz, 99
LA RAMBLA	DYNOS LA RAMBLA	C/ Labradores, 2
LUCENA	UPI JOSÉ MARÍA VENTURA	C/ San Francisco, 79 Bajo
MONTILLA	DYNOS MONTILLA	C/ Jubilados y Pensionistas, 1
MONTORO	DYNOS MONTORO	C/ Herrerías, 8
PALMA DEL RÍO	DYNOS PALMA DEL RÍO	C/ Nueva, 37 Bajo
PALMA DEL RÍO	ODISEA	C/ Ancha, 84
PALMA DEL RÍO	UPI PALMA DEL RÍO	C/ Portada, 22
PEÑARROYA PUEBLONUEVO	UPI PEÑARROYA PUEBLONUEVO	Plaza Blas Infante, 7
POSADAS	DYNOS POSADAS	C/ Fernández de Santiago, 30
POZOBLANCO	DYNOS POZOBLANCO	C/ Jesús, 5
PRIEGO DE CÓRDOBA	DIVERTIENDA PRIEGO	C/ Federico Martin Bahamontes, 34
PRIEGO DE CÓRDOBA	DYNOS PRIEGO DE CÓRDOBA	C/ La Ribera, 14
PUENTE GENIL	DYNOS PUENTE GENIL	C/ Miguel Romero, 1 Bajo
CUENCA		
CUENCA	GAME MIRADOR	C.C. El Mirador Local 60 Avda. Del Mediterráneo S/N
CUENCA	UPI CUENCA	C/ Sánchez Vera, 6 Bajo
GIRONA		
FIGUERES	GAME MORERIA	C/ Morería Nº 10
FIGUERES	DYNOS FIGUERES	C/ Compositor Mundi, 9 Bajo A
GIRONA	GAME EMILI GRAHIT	C. Emili Grahit, 67
OLOT	UPI OLOT	C/ Bisbe Lorenzana, 27
SALT	GAME ESPAI GIRONES	C.C Espai Gironés, L-1, 49B, Camino De Carlins, S/N
GRANADA		
ALMUÑÉCAR	DYNOS ALMUÑÉCAR	C/ Mariana Pineda, Ed. Terrazas del Mar, 2
BAZA	DYNOS BAZA	C/ Miguel Hernández, 1 Bajo
BAZA	UPI BAZA	Avda. José de La Mora, 16
DÚRCAL	DYNOS DÚRCAL	C/ San José, 11 Bajo
GRANADA	DYNOS GRANADA 1	C/ Pintor Rodríguez Acosta, 2
GRANADA	DYNOS GRANADA 2	C/ Maestro Vives, 6
GRANADA	GAME RECOGIDAS	C. Recogidas Nº39
GRANADA	GAMESHOP	C/ Arabial (frente Hipercor)
GRANADA	UPI GRANADA 1	C. C. Neptuno - Local 16-17
GRANADA	UPI GRANADA 2	C/ Juan Echevarría, Local 5
GRANADA	UPI GRANADA 3	C/ Pedro Antonio de Alarcón, 91
GUADIX	DYNOS GUADIX	Avda. Medina Olmos, 43
HUÉSCAR	DYNOS HUÉSCAR	C/ Cibeles, 15
HUÉTOR TÁJAR	DYNOS HUÉTOR TÁJAR	C/ Ancha, 60
LOJA	UPI LOJA (Córner)	Avda. de Los Ángeles, 32
MONTEFRÍO	DYNOS MONTEFRÍO	C/ General Franco, 6
MOTRIL	DYNOS MOTRIL	Avda. de Salobreña, 33
MOTRIL	GAME NUEVA	C/ Nueva, Nº44, Edif. Radiovision
PADUL	DYNOS PADUL	Avda. Andalucía, 82
GUIPÚZCOA		
ANDOAIN	DYNOS ANDOAIN	C/ Karrika, 2 Bajo
DONOSTI	GAME ISABEL II	Avda. Isabel II, Nº 23, Bajo.
DONOSTIA	GAMESHOP	C/ Prim, 8
ERRENTERÍA	UPI ERRENTERÍA	C/ Santa Clara, 23
IRUN	GAME LUIS MARIANO	C/ Luis Mariano Nº 7
SAN SEBASTIAN	GAME GARBERA	C.C. Garbera, Travesía De Garbera, Nº 1, Local 0.37
SAN SEBASTIÁN	DYNOS SAN SEBASTIÁN	C/ Arriberri, 18
USURBIL	GAME URBIL	C.C. Urbil, C/ Polig. Asteasuain, Nº 7, Txiki Erdi
ZUMAIA	MATIKA	C/ Patxita Etxezarreta, 19 Bajo
HUELVA		
ALJARAQUE	DYNOS ALJARAQUE 2	C/ Doctor Juan Rivera, 23 Bajo

ALJARAQUE	DYNOS ALJARAQUE BELLAVISTA	C.C. Bellavista, Local 4
ARACENA	UPI ARACENA	C/ Mesones, 3
BOLLULLOS DEL CONDADO	UPI BOLLULLOS	C/ Mariano Ayala, 13
CARTAYA	DYNOS CARTAYA	Avda. Consolación, s/n
CARTAYA	UPI CARTAYA	C/ San Pedro, 39
HUELVA	DYNOS HUELVA	Avda. San Antonio, Local 4
HUELVA	DYNOS HUELVA 2	C/ Artesanos, 6 Local Comercial
HUELVA	GAME TRES AGOSTO	Cl. Tres De Agosto Nº4 Bajo
HUELVA	UPI HUELVA	C/ Marina, 9
ISLA CRISTINA	UPI ISLA CRISTINA (Córner)	C/ Ayamonte s/n - C.C. Locales 6 y 7
LEPE	DYNOS LEPE	C/ Río Genil, 8
PATERNA DEL CAMPO	DYNOS PATERNA DEL CAMPO	C/ Juan Ramón Jiménez, 23
TRIGUEROS	UPI TRIGUEROS	C/ Molino Campo, s/n
VILLAN. DE LOS CASTILLEJOS	DYNOS VILLANUEVA	C/ Mesones, 28
HUESCA		
BARBASTRO	SOMONTANO	C/ Estadilla, 16
FRAGA	DYNOS FRAGA	C/ Cabañera Real, 7 Bajo
MONZÓN	UPI MONZÓN (Córner)	C/ Valle del Cinca, Parcela, 6
VILLANÚA	TUBULAR REGALOS	Ctra. de Francia, s/n - Edificio Astún
JAÉN		
ALCALÁ LA REAL	DYNOS ALCALÁ LA REAL	C/ Miguel de Cervantes, 10 Bajo Izq.
ALCALÁ LA REAL	UPI ALCALÁ LA REAL	C/ Alfonso XI, 18
ANDÚJAR	DYNOS ANDÚJAR	C/ 12 de Agosto, 11 Local
ANDÚJAR	UPI ANDÚJAR	C/ Ibáñez Marín, 11
ARROYO DEL OJANCO	UPI ARROYO DEL OJANCO	Ctra. Córdoba-Valencia, s/n
BAEZA	UPI BAEZA	C/ Julio Burell, 40
BAILÉN	DYNOS BAILÉN	C/ 19 de Julio, 6
BEAS DE SEGURA	DYNOS BEAS DE SEGURA	Avda. Manuel Ardoy, 19 Bajo
BEGÍJAR	UPI BEGÍJAR	C/ Luxemburgo, 1
CABRA DEL SANTO CRISTO	DYNOS CABRA DEL SANTO CRISTO	C/ Virgencica, 9
CAZORLA	UPI CAZORLA	C/ Maestro Francisco Yuste, 6
HUELMA	UPI HUELMA (Córner)	C/ Antonio Machado, 21
JAÉN	DYNOS JAÉN	C/ Millán de Priego, 31
JAÉN	GAME LOMA	C.C. La Loma, L19B Ctra. Bailén-Motril 323, Km. 37,7
JAÉN	UPI JAÉN 1	C/ Núñez de Balboa, 4
JAÉN	UPI JAÉN 2	Avda. Madrid, 5
LINARES	DYNOS LINARES	C/ Espronceda, 13
LINARES	UPI LINARES	Avda. Andalucía, 9
LINARES	UPI LINARES 1	C/ A.R. Avellán (Los Castillos) 13
LINARES	UPI LINARES 3	C/ Hernán Cortés, 17
MANCHA REAL	UPI MANCHA REAL	C/ Maestra, 83
MARTOS	DYNOS MARTOS	Avda. Pierre Cibie, 25
MARTOS	UPI MARTOS	C/ Carrera, 63 Bajo 3
MENGÍBAR	UPI MENGÍBAR	C/ Real, 6
PEAL DE BECERRO	UPI PEAL DE BECERRO	C/ San Bernardo, 21
POZO ALCÓN	DYNOS POZO ALCÓN	C/ Huertos, 8 Bajo
QUESADA	UPI QUESADA	C/ Don Pedro Villar, 16
SABIOTE	UPI SABIOTE	C/ San Ginés, 1
SANTISTEBAN DEL PUERTO	DYNOS SANTISTEBAN	C/ Convento, 34
TORREDELCAMPO	UPI TORREDELCAMPO	Paseo de La Estación, 56
ÚBEDA	DYNOS ÚBEDA	C/ Niño, 24 Local 4
ÚBEDA	UPI ÚBEDA 1	Avda. Linares, 5
LA RIOJA		
ALFARO	DYNOS ALFARO	C/ Goya, 2 Bajo
CALAHORRA	DYNOS CALAHORRA	Avda. Numancia, 3
CALAHORRA	UPI CALAHORRA	Avda. Valvanera, 24
LOGROÑO	DYNOS LOGROÑO	C/ Torremuña, 9 Bajo
LOGROÑO	GAME C.C. BERCEO	C.C. Berceo, Local 159, Calle Lérida, Nº 1
LOGROÑO	GAME PARQUE RIOJA	C.C. Parque Rioja, L 64, Camino de las Tejeras, S/N
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA		
CALETA DE FUSTE-ANTIGUA	GAME ATLANTICO	C.C. Atlántico, Ctra. Jandía S/N L. 15A
FUERTEVENTURA	GAME ROTONDAS	C.C. Las Rotondas, C/ Pi Y Arsuaga, Nº 2, Local 12
FUERTEVENTURA	UPI PUERTO ROSARIO	C/ León y Castillo, 69 - Local 1
LANZAROTE	GAME VALLS	C/Coronel Ildefonso Valls De La Torre Nº3 Local 8
LANZAROTE	GAMESHOP	C/ Tagoror, 2 - L2 ARRECIFE
LAS PALMAS G.C.	DYNOS LAS PALMAS	C. C. Las Arenas, Local B-22
LAS PALMAS G.C.	GAME 7 PALMAS	C.C. 7 Palmas, L-208, C/ Pintor Felo Monzón
LAS PALMAS G.C.	GAME BALLENA	Ctra. General Norte,12 C.C. La Ballena,L,1.5.2.
LAS PALMAS G.C.	GAME CHIL	Paseo De Chil Nº 309
LAS PALMAS G.C.	GAME MUELLE	Centro Comercial El Muelle
LAS PALMAS G.C.	UPI LAS PALMAS DE GRAN C.	Avda. Pintor Felo Monzón, 29 L35
VECINDARIO	GAME ATLANTICO	C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta
VECINDARIO	UPI VECINDARIO	Avda. de Canarias, 85
LEÓN		
LEÓN	DYNOS LEÓN 1	C/ Álvaro López Núñez, 24
LEÓN	DYNOS LEÓN 2	C/ Jorge de Montemayor, 35
LEÓN	GAME ESPACIO LEON	C.C. Espacio León, Avda. País Leones, 12, L 1,33
LEÓN	GAME REPUBLICA ARGENTINA	Avd. República Argentina Nº25 Bajo
PONFERRADA	DYNOS PONFERRADA	C/ General Vives, 18
PONFERRADA	OVER THE GAME	Avda. Huertas del Sacramento, 7
PONFERRADA	UPI PONFERRADA	C/ Vía Río Tremor, 1
TROBAJO DEL CAMINO	DYNOS TROBAJO DEL CAMINO	C/ Párroco Pablo Díaz, 214 Bajo
VILLABLINO	LACIANA CB	Avda. Laciana, 25 B
LLEIDA		
AGRAMUNT	UPI AGRAMUNT (Córner)	Plaza del Pou, 20 Bajos
ARTESA DE SEGRE	DYNOS ARTESA	C/ Carre Guimera, 1
CERVERA	INFÓRMATICA LLAQUET	Rambla Lluis Sanpere, 18 Bajos
GUISSONA	UPI GUISSONA	Plaça Major, 3
LLEIDA	DYNOS LLEIDA	C/ Corregidor Escofet, 69
LLEIDA	GAME MAYOR	C/ Major, Nº 68, Local
MOLLERUSA	UPI MOLLERUSA	C/ Palau, 34 Bajo
OLIANA	UPI OLIANA (Córner)	Avda. Solsones 8
SOLSONA	UPI SOLSONA (Córner)	Avda. de L Pont 4
LUGO		
FOZ	UPI FOZ (Córner)	C/ Martínez Otero, 5 Bajo
LUGO	DISCO AZUL	C/ Otero Pedrayo, 33
LUGO	DYNOS LUGO	C/ Orense, 60 Bajo
LUGO	FUTURA	C/ Villalba, 6 Bajo
LUGO	GAME TERMAS	C.C. As Termas, L 67, Avda. Infanta Elena Duquesa de Lugo
LUGO	UPI LUGO 1	C/ San Roque, 157
LUGO	UPI LUGO 2	C/ Angelo Colocci, 19 Bajo
MONFORTE DE LEMOS	DYNOS MONFORTE	C/ Chantada, 62 Bajo
MONFORTE DE LEMOS	UPI MONFORTE	C/ Doctor Casares, 122 Bajo Izq.
SARRIA	DYNOS SARRIA	C/ Gran Vía, 4 Entresuelo B
VILALBA	DYNOS VILALBA	C/ Rúa Alcalde Fraga Bello, 30 Bajo

MADRID		
ALCALÁ DE HENARES	GAME DEHESA	C.C. La Dehesa L55-56 Autovía Madrid-Barcelona, Km. 34
ALCALÁ DE HENARES	GAME LIBREROS	C/ Libreros 17
ALCALÁ DE HENARES	UPI ALCALÁ DE HENARES	C/ Torrelaguna, 19
ALCOBENDAS	GAME CARREFOUR	C.C. Carrefour Alcobendas, L37-38, Autovía A-1, Km 14,4
ALCOBENDAS	GAME GRAN MANZANA	C.C. Gran Manzana, Avd. De España, Nª 17, L 006
ALCOBENDAS	GAME VEGA	C.C. La Vega, Avd. De La Guindalera, Nº 9, L B-37
ALCOBENDAS	NETGAMING	Avda. de Madrid, 69
ALCORCÓN	GAME PARQUE OESTE	C.C. Parque Oeste L30, Avda. de Europa, S/N N-V, Km 15
ALCORCÓN	GAME TRES AGUAS	C.C.Tres Aguas, L158 Avda. S.Martin de Valdeiglesias,22
ARANJUEZ	GAMESHOP	C.C. El Deleite - Paseo del Deleite, S/N
ARROYOMOLINOS	GAME XANADU	C.C. Madrid Xanadú L345 - N-V, Km 23.5,
ARROYOMOLINOS	GAME XANADU 2	C.C. Madrid Xanadú L202 - N-V, Km 23.5,
BOADILLA DEL MONTE	UPI BOADILLA	Avda. Isabel de Farnesio, 18 - L12
COLLADO VILLALBA	GAME PLANETOCIO	Avda. Juan Carlos I, Nº 46, C.C.Planetocio,L-58/59
COLMENAR VIEJO	DYNOS COLMENAR VIEJO	C/ De Los Tintes, 38 Local
COSLADA	UPI COSLADA 2	C/ Begoña, 24
EL BOLAO	VÍDEO QUEEN CINEMA S.L.	C/ Charcón, 24
EL MOLAR	TU CYBER CENTRO 2	C/ Gumersindo Ruiz, 4
FUENLABRADA	GAME PLAZA ESTACION	C/ Hungría, Italia, Suiza (Sita Con Las 3) Local Nº 4
GALAPAGAR	UPI GALAPAGAR	C/ Soberanía, 4
GETAFE	GAME BOULEVARD GETAFE	C.C. Boulevar De Getafe, L12 Ctra Villaverde A Getafe, S/N
GETAFE	GAME GETAFE III	C.C. Getafe III, Local 19, Plaza De Juan Carlos I, S/N
GETAFE	GAME NASSICA	C.C. Nassica Local B-001 - Avda. Rio Guadalquivil S/N
GETAFE	MERCHISE INFORMÁTICA Y TEL.	C/ Titulcia, 13
GETAFE	UPI GETAFE	Plaza Escuelas Pías, 4
GUADALIX DE LA SIERRA	STIJJYMAS	Plaza S.S. Pío XII, 1 Local
LAS ROZAS DE MADRID	DYNOS LAS ROZAS	Avda. Guadalajara, 2 Local 448. C.C. Carrefour
LAS ROZAS DE MADRID	GAME BURGOCENTRO	Av. Comunidad De Madrid, 37, Burgocentro II, L 25
LAS ROZAS DE MADRID	UPI LAS ROZAS	C/ Caño, 7
LAS ROZAS DE MADRID	UPI MONTERROZAS	C.C. Zoco de Monterrozas L18 Avda. Atenas, 75
LEGANÉS	DYNOS LEGANÉS	C/ Butarque, 14
LEGANÉS	GAME AVENIDA M40	Cl. Mondragón Nº 1 C. C. Avenida M-40 – Local B11
LEGANÉS	GAME PARQUE SUR	Avda. Gran Bretaña S/N C.C.Parque Sur Local 2
LEGANÉS	YELMO CINEPLEX	C/ Mondragón, s/n - C.C. Avenida M-40
LOECHES	INFORMÁTICA Y PROM. SOLIS	C/ Del Cristo, 6
MADRID	A3 NET WORKS	C/ Galera, 7
MADRID	DYNOS MADRID	C/ Berrocal, 14 (Los Rosales)
MADRID	DYNOS MADRID 2	C/ Pico Balaitus, 10
MADRID	DYNOS MADRID 3	C/ Alcalá, 457 Local 2
MADRID	DYNOS MADRID 4	Avda. Donostiarra, 27 Local 2
MADRID	DYNOS MADRID 5	C/ Marqués de Vadillo, 11 2º D
MADRID	GAME ATOCHA	Pª Santa Mª De La Cabeza Nº1
MADRID	GAME MORATALAZ	C.C. Alcampo Moratalaz, L17, Cam. de Vinateros S/N
MADRID	GAME PLAZA ALUCHE	C.C. Plaza Aluche, LB33, Avda. de los Poblados, 25
MADRID	GAME PLENILUNIO	C.C. Plenilunio, Locla L-018, Glorieta Eisenhower S/N
MADRID	GAME PRECIADOS 34	Cl. Preciados Nº34
MADRID	GAME PRINCIPE PIO	Paseo De La Florida Nº 2 C.C. Príncipe Pio Local G28
MADRID	GAME ROSAS	Av. Guadalajara S/N C.C.Las Rosas Local A-13
MADRID	GAME SUR	C.C. Madrid Sur, C/ Pablo Neruda, 91-97, L 1,52
MADRID	GAME VAGUADA	Av. Monforte Lemos S/N C.C Vaguada T-038
MADRID	GAME VAGUADA 2	Av.Monforte Lemos 36 C.C.Vaguada T-136
MADRID	GAMESERVICE	C/ Jerónima Llorente, 5
MADRID	LA TIENDA DE LOS VIDEOJUEGOS	C/ Los Vascos, 4
MADRID	MICROWARE	C/ Clara del Rey, 58
MADRID	MONTATUPC.COM	C/Tomás Bretón, 50-52 2º nº6
MADRID	PACIFIC COMPUTERS	C/ Ocaña, 3 Post.
MADRID	QUALITY NET SUP. COMPUTER	C/ Ponzano, 64 Bajo
MADRID	RUS GAMES	C/ Guipúzcoa, 10
MADRID	SHAN GAMES	C/ Pobladura del Valle, 14
MADRID	TRON VIDEOGAMES	C/ San Antonio, 7 Bis
MADRID	UPI MADRID 5	C/ Espíritu Santo, 8
MADRID	UPI MADRID 8	C/ Silvano, 144
MADRID	UPI MADRID 9	C/ Alcalá, 458
MÓSTOLES	GAME CARREFOUR	C.C. Carrefour Móstoles, Ctra. N- V, Km, 19 L 21
PARLA	UPI PARLA	C/ La Sal, 40 Local 3
PINTO	GAME PLAZA EBOLI	Camino de S. Antón, S/N C.C. Plaza Éboli L-020-021
POZUELO DE ALARCÓN	UPI POZUELO	Ctra. de Humera, 87 - Local 2
RIVAS VACIAMADRID	GAME PARQUE RIVAS	C.C. Parque Rivas, Avda. de la Técnica, S/N, L B-2
RIVAS VACIAMADRID	UPI RIVAS	C/ María Zambrano, 3 Local 6
SAN FDO. DE HENARES	DYNOS SAN FDO. DE HENARES	Avda. Somorrostro, 46 L6
SAN SEB. DE LOS REYES	GAME PLAZA NORTE 2	C.C. Plaza Norte 2 - Avda. Juncal, S/N LB-122
TORREJÓN DE ARDOZ	GAME PARQUE CORREDOR	Ctr.Torrejon-Aljavir,Km 5, P.Corredor-C/Ocio,L 53
TORREJÓN DE ARDOZ	UPI TORREJÓN 2	C/ Zeus, 5 Cv Marte, Local A3
TORRELODONES	GAME ESPACIO TORRELODONES	C.C. Espacio Torrelodones, A-6, Km 29, L1,21
TRES CANTOS	UPI TRES CANTOS	Avda. de Viñuelas, 19 Lateral
VALDEMORO	UPI VALDEMORO	C/ De Las Vacas, 6 Local 7
VILLANUEVA DE LA CAÑADA	UPI VILLANUEVA DE LA CAÑADA	C/ Real, 16 Local B
MÁLAGA		
ALHAURÍN EL GRANDE	DIVERTIENDA ALHAURÍN	C/ Gerald Brenand, 75
ALHAURÍN EL GRANDE	DYNOS ALHAURÍN EL GRANDE	C/ Gerald Brenand, 78
ÁLORA	DYNOS ÁLORA	C/ Veracruz, 77
ANTEQUERA	DYNOS ANTEQUERA	C/ Carreteros, 19
ANTEQUERA	GAME VERON	C.C. La Verónica, Ctra. A-343, Km 6,5, Local 1.07
ANTEQUERA	UPI ANTEQUERA (Córner)	C/ Carreteros, 2
ARRIATE	DYNOS ARRIATE	C/ Ronda, 22
BENALMÁDENA	DIVERTIENDA BENALMÁDENA	Avda. Constitución s/n
BENALMÁDENA	DIVERTIENDA BENALMÁDENA	Avda. Tivoli, Jardines de Benamainar
CAMPILLOS	DYNOS CAMPILLOS	Avda. Constitución, 31
COÍN	DIVERTIENDA COÍN	C/ Manuel García, 12
COÍN	DYNOS COÍN	C/ Manuel García, 4 Ed. Las Margaritas
EL PALO	DIVERTIENDA CASABLANCA	Avda. Juan Sebastián Elcano, 156
EL PALO	DIVERTIENDA FRANJU	C/ Alonso Carrillo Albornoz, 6
EL TORCAL	DIVERTIENDA EL TORCAL	C/ José Palanca, 1 (Avda.Velázquez)
ESTEPONA	DIVERTIENDA ESTEPONA	C/ Luis Buñuel, 5
FUENGIROLA	DYNOS FUENGIROLA	Avda. Mijas, 36
FUENGIROLA	GAME JESUS SANTO REIN	Rambo Ocio
FUENGIROLA	GAME PARQUE MIRAMAR	Rambo Ocio, S.L C.C Parque Miramar Local B-26
FUENGIROLA	UPI FUENGIROLA	Avda. Mijas, 3
LA UNIÓN	DIVERTIENDA LA UNIÓN	C/ La Unión, 28
MÁLAGA	DYNOS MÁLAGA	Pasaje Arcip. de Talavera, Nave 98
MÁLAGA	GAME ALAMEDA2	C.C. Alameda II, Prolongación de la Alameda, S/N, L 12
MÁLAGA	GAME ALMANSA	C/ Almansa Nº 14
MÁLAGA	GAME LARIOS	C.C. Larios L-B.201 Avenida De La Aurora, 25
MÁLAGA	GAME PATIOS	C.C. Los Patios, Crtra de Cádiz, Km 241, L37

MÁLAGA	GAME PLAZA MAYOR	C.C.Plaza Mayor, L-51 C/ Alfonso Ponce De León, 3
MÁLAGA	GAME ROSALEDA	C.C. Rosaleda L-20, Avda. Simón Bolivar, S/N
MÁLAGA	GAME VIALIA	C.C. Vialia Estación de Málaga, L Fo-27
MÁLAGA	UPI MÁLAGA 1	Avda. La Aurora, 18
MÁLAGA	UPI MÁLAGA 2	C/ Villafuertes, 15
MARBELLA	DYNOS MARBELLA	C/ Galvestón, 5
MARBELLA	GAME CAÑADA	C.C. La Cañada, L179, Avda. Del Mediterráneo, S/N
NERJA	DYNOS NERJA	C/ América, 4
RONDA	DYNOS RONDA	C/ Lauria, 9 Local B
RONDA	UPI RONDA	C/ Comandante Salvador Carrasco, s/n
TORRE DEL MAR	GAME INGENIO	Ctra. Torre del Mar– Velez Málaga. C.C. El Ingenio L B-45
TORREMOLINOS	GAME EL PINILLO	C.C. El Pinillo L B-30, Ctra. Circunvalación, S/N
TORREMOLINOS	UPI TORREMOLINOS	C/ Hoyo, 11 Bajo
VÉLEZ	UPI VÉLEZ	C/ Arroyo Hondo, 7 Bajo
VILLANUEVA DE ALGAIDAS	DYNOS VILLANUEVA	C/ Constitución, 47
MELILLA		
MELILLA	UPI MELILLA	C/ Méndez Núñez, 17
MURCIA		
ÁGUILAS	STOP	C/ Pintor Rosales, 3 2º B
ALHAMA DE MURCIA	PC COMPONENTES Y MULT.	C/ Alfonso X El Sabio, 13
ALHAMA DE MURCIA	UPI ALHAMA DE MURCIA	C/ Pedro Gambín, 2 Bajo
ARCHENA	DYNOS ARCHENA	C/ París, 4 Bajo
BENIEL	DYNOS BENIEL	Avda. Calvo Sotelo, 13 Bajo
CARTAGENA	GAME ALAMEDA DE S. ANTON	C/ Alameda De San Antón, Nº 20, Local 2-B
CARTAGENA	DIVERTIENDA CARTAGENA	C/ Alfonso XIII, 66
CARTAGENA	NETGAMING	C/ Pintor Balaca, 48 Bajo
FORTUNA	UPI FORTUNA	Avda. Reyes Católicos, 3
LORCA	UPI LORCA	C/ Indalecio, 1
MAZARRÓN	GAMESHOP	Avda. de La Constitución, 79
MAZARRÓN	UPI MAZARRÓN	Avda. de La Constitución, 124 Bajo
MOLINA DE SEGURA	GAME VEGA	C.C. Vega Plaza, Avda. De Granada, S/N, Local 28
MOLINA DE SEGURA	GAMESHOP	Avda. de Granada, 15
MOLINA DE SEGURA	UPI MOLINA	C/ Guadalajara, 1
MULA	DYNOS MULA	C/ Emeterio Cuadrado, 24 Bajo
MURCIA	DYNOS MURCIA	C/ Jumilla, 2 Bajo
MURCIA	GAME NUEVA CONDOMINA	C.C. Nueva Condomina, L A-46,
MURCIA	GAME THADER	C.C. Thader, Avda. Juan Carlos I, S/N, Local B-18
MURCIA	GAMESHOP	C/ Virgen de la Esperanza, S/N
PORTMAN	CYBERIA	C/ Núñez de Arce, 34
PUERTO MAZARRÓN	GAMESHOP	Avda. La Costa Cálida, 57
PUERTO LUMBRERAS	DYNOS PUERTO LUMBRERAS	Plaza de lA Constitución, 7
SAN JAVIER	GAME DOS MARES	C.C. Dos Mares, L B-6A - Carretera N-332
SAN PEDRO DEL PINATAR	NETMANIA	C/ Segovia, 3
TORREPACHECO	DIVERTIENDA TORREPACHECO	Avda. Juan Carlos I
TORREPACHECO	UPI TORREPACHECO	C/ Alfonso Cerdán, 8
TOTANA	DYNOS TOTANA	Avda. Juan Carlos I, 96 Bajo
YECLA	GAMESHOP	C/ Maestro Mora, 20
YECLA	UPI YECLA	C/ España, 25
NAVARRA		
HUARTE	GAME ITAROA	Avda. Intxaurdia 5, C.C.Itaroa Local B-24
PAMPLONA	GAME PINTOR ASARTA	C/ Pintor Asarta Nº 7
TUDELA	DYNOS TUDELA	C/ Aranaz y Vides, 13 Bis
OURENSE		
BARCO DE VALDEORRAS	SOFT CIBER	C/ Coruña, 29
OURENSE	DYNOS OURENSE	Plaza Pedro Monteagudo, 4 Bajo
OURENSE	GAMESHOP	C/ Paseo, 30 Galerías Viacambre LA
OURENSE	UPI OURENSE	C/ Francisco Moure, 6
OURENSE	UPI OURENSE 2	C/ Galicia, 18
VERÍN	VIDEOMANIA VERÍN	C/ Laureano Peláez, 43
XINZO DE LIMIA	DYNOS XINZO DE LIMIA	C/ Parada de Autobuses, L-8
PALENCIA		
PALENCIA	DYNOS PALENCIA	Paseo del Salón, 29 Bajo
PALENCIA	GAME HUERTAS	C.C. Las Huertas Avda. De Madrid 37
PONTEVEDRA		
A GUARDA	XANELA	C/ Calvario, 37 Bajo
BAIONA	UPI BAIONA	C/ Marqués de Quintanar, 27
CALDAS DE REIS	DYNOS CALDAS	C/ Campo da Torre, 19
CAMBADOS	GUAY CYBER	C/ Curros Enríquez, 1 B
CANGAS DO MORRAZO	UPI CANGAS	C/ Real, 62
GROVE	DYNOS GROVE	C/ Rúa Castelao, 113 Bajo
LALÍN	UPI LALÍN	C/ Ramón Aller, 3 Bajo
PONTEAREAS	UPI PONTEAREAS	C/ Fermín Bouza Brey, 4 Bajo
PONTEVEDRA	GAME AVDA. VIGO	Av. De Vigo Nº 1
PONTEVEDRA	UPI PONTEVEDRA	C/ Rúa San Antoniño, 79 Local 7 y 8
REDONDELA	BUFFER	C/ Picota, 52 Bajo
SANXENXO	DYNOS SANXENXO	C/ Progreso, 66 Bajo 5
TUI	UPI TUI	Avda. Concordia, 28
VIGO	DYNOS VIGO	C/ Barcelona, 43 Bajo Izq.
VIGO	GAME ELDUAYEN	C/ Elduayen, 8 Bajo
VIGO	GAME GRAN VIA	C/ Baixada S/N Local 1
VIGO	GAME TRAVESIA	Trvs. De Vigo S/N C.C. Travesía Local B-8
VIGO	MAZINGER	C/ Torrecedeira, 9 Bajo Izq.
VIGO	UPI VIGO	Avda. Hispanidad, 104
VIGO	UPI VIGO 2	C/ Aragón, 21
VILLAGARCÍA DE AROSA	DYNOS VILLAG. DE AROSA	C/ Fariña Ferreño, 10 Bajo Izq.
VILLAGARCÍA DE AROSA	UPI VILLAGARCÍA	C/ Arzobispo Germínez, 38
SALAMANCA		
SALAMANCA	BADULAKE	Avda. Portugal, 131-133
SALAMANCA	DYNOS SALAMANCA	Alfonso IX, 43 Bajo
SALAMANCA	GAME SALAMANCA	C/ Toro Nº 84
SANTA MARTA DE TORMES	GAME TORMES	C.C. El Tormes, L141-142, Avda. Salamanca S/N
SANTA CRUZ DE TENERIFE		
ADEJE	UPI ADEJE	C/ Grande, 64 Bajo
BREÑAALTA - LA PALMA	UPI BREÑAALTA - LA PALMA	C/ Esteban Pérez González, 26
LA OROTAVA	GAME VILLA 2	C.C. La Villa 2 Local 29 Planta Baja
LOS LLANOS DE ARIDANE	UPI LOS LLANOS	C/ Tte. General Gonzales del Yerro, 10 LB
TENERIFE	DYNOS TENERIFE	Ctra. Gral. S/C Laguna, Edif. Elizabethz L13
TENERIFE	GAME MERIDIANO	C.C. Meridiano, C\ Aurea Díaz Flores S/N
SEGOVIA		
CANTALEJO	CANTALEJO.COM	Plaza de España, 13
SEGOVIA	GAME LUZ CASTILLA	C.C. Luz Castilla L B13, Ctra. Madrid-Seg. S/N P.I. El Cerro
SEGOVIA	UPI SEGOVIA	C/ Del Morillo, 11
SEVILLA		
ALCALÁ DE GUADAIRA	GAME ALCORES	C.C. Los Alcores, L10 Ctra. A92 Sevilla-Málaga Km.8,8
CAMAS	GAME ALJARAFE	C.C. Aljarafe, C/ Poeta Muñoz San Román, S/N, L 2

CASTILLEJA DE LA CUESTA	GAME AIRE SUR	Ctra. Castilleja de la Cuesta-Tomeres C.C. Aire Sur, L B33
DOS HERMANAS	DYNOS DOS HERMANAS	C/ Joselito el Gallo, 2
DOS HERMANAS	LOST PARADISE	C/ Bordadoras, 20
ÉCIJA	DIVERTIENDA ÉCIJA	Avda. del Genil, Ed. Las Terrazas, 8
LAS CABEZAS DE SAN JUAN	BLUE-NET	Plaza de los Mártires, 27
LEBRIJA	UPI LEBRIJA	C/ Alonso Cano, 21
LORA DEL RÍO	UPI LORA DEL RÍO	Avda. de La Cruz, Local C-G
LOS PALACIOS Y VILLAF.	UPI LOS PALACIOS	Avda. Utrera, 49
MAIRENA DE ALJARAFE	GAME METROMAR	C.C. Metromar, Lb-27, Avda. de los Descubrimientos S/N
MARCHENA	DYNOS MARCHENA	C/ La Puebla de Cazalla, 47
MONTELLANO	DYNOS MONTELLANO	C/ Carlos III, 12
MORÓN DE LA FRONTERA	UPI MORÓN DE LA FRONTERA	C/ Luis Deaoiz, 7
PILAS	UPI PILAS	Avda. Pío XII, 15 - B
SAN J. DE LA RINCONADA	UPI SAN JOSÉ	C/ Córdoba, 36
SEVILLA	DYNOS SEVILLA 1	C/ Recaredo, 23
SEVILLA	DYNOS SEVILLA 2	C/ Virgen de Luján, 7
SEVILLA	GAME ARCOS	C.C. Los Arcos, Avda. Andalucía S/N
SEVILLA	GAME PLAZA ARMAS	Pl. Legión S/N (C.C. Plaza Armas, Local C-38)
SEVILLA	UPI SEVILLA 1	Avda. Utrera Molina, S/N Ed. El Escaparate, 11
SEVILLA	UPI SEVILLA 4	C/ Feria, 135
SEVILLA	UPI SEVILLA 6	Avda. Málaga, 8
SEVILLA	UPI SEVILLA 7	C/ José Laguillo, 24 Local 3
SORIA		
GOLMAYO	GAME CAMARETAS	C.C. Las Camaretas Local L-7, Calle A S/N
GOLMAYO	MULTIOCIO CAMARETAS	C/ D, Portales 1 y 3 - Urbanización Las Camaretas
SORIA	WATNAGE S.L	C/ Venerable Palafox, 11
TARRAGONA		
ALCOVER	PC SL@@Y	C/ Mayor, 21 Bajo 2
CALAFELL	DYNOS CALAFELL	C/ Vilamar, 36 Local 7
CUNIT	DYNOS CUNIT	C/ Francesc Macia 13
EL VENDRELL	UPI EL VENDRELL	C/ Doctor Robert, 17
L´AMETLLA DE MAR	UPI AMETLLA	Avda. Cala Joanet, 10
REUS	GAMESHOP	C/ Mare Molas, 25
REUS	UPI REUS 2	C/ Orient, 6 - Local 1
SANT CARLES DE LA RAPITA	UPI SANT CARLES DE LA RAPITA	Avda. dels Esports, 1
TARRAGONA	UPI TARRAGONA	Bl. La Mussara L15, (Sant Pere I Sant Pau)
TARRAGONA	UPI TARRAGONA 2	C/ Mallorca, 12
TARRAGONA	UPI TARRAGONA 3	Avda. Cataluña, 23
TORREDEMBARRA	UPI TORREDEMBARRA	C/ Comarcas Catalanes, 16A L17
TORREDEMBARRA	WEB LINE DESIGN SL	C/ Rosa, 4 Bajos
TENERIFE		
LOS CRISTIANOS ARONA	GAMESHOP	C/ Mónaco, 8 - Ed. Marte
TERUEL		
ALCAÑIZ	UPI ALCAÑIZ	C/ Ronda de Teruel, 52
ANDORRA	UPI ANDORRA	Avda. San Jorge, 83
TERUEL	DYNOS TERUEL	C/ Luis Buñuel, 17 Bajos
TERUEL	UPI TERUEL	Ctra. Alcañiz, 48
VALDERROBRES	UPI VALDERROBRES	C/ Cortes de Aragón, 83
TOLEDO		
BARGAS	DYNOS BARGAS	C/ Olías, 39
CONSUEGRA	UPI CONSUEGRA	Avda. Castilla La Mancha, 2
FUENSALIDA	DYNOS FUENSALIDA	C/ Madre Isabel Larrañaga, 15
ILLESCAS	UPI ILLESCAS	C/ Sor Livia Alcorta, 1
LA PUEBLA DE MONTALBÁN	DYNOS LA PUEB. DE MONTALBÁN	C/ Fuente Magan, 2
LA PUEBLA DE MONTALBÁN	UPI PUEBLAMONTALBÁN	C/ Aduana, 22
MÉNTRIDA	DYNOS MÉNTRIDA	Avda. La Solana, 7 Local 3
ORGAZ	DYNOS ORGAZ	C/ Arco de San José, 3
QUINTANAR DE LA ORDEN	UPI QUINTANAR DE LA ORDEN	C/ San Francisco, 28
SONSECA	UPI SONSECA	C/ Mora, 3
TALAVERA DE LA REINA	DIVERTIENDA TALAVERA	C/ Joaquina Santander, 37
TALAVERA DE LA REINA	DYNOS TALAVERA DE LA REINA	C/ Independencia, 2
TALAVERA DE LA REINA	GAME AZUL	C.C. Azul L- N50, Avda. Ded Madrid, S/N
TALAVERA DE LA REINA	UPI TALAVERA	Avda. Francisco Aguirre, 136
TOLEDO	DYNOS TOLEDO	AGEN - Local 18 s
TOLEDO	GAME LUZ DEL TAJO	Rio Boladiez S/N C.C. Luz Del Tajo Local 001A
TOLEDO	GAME ZOCO EUROPA	Cl. Viena Nº2 Local 20 (C.C. Zoco Europa)

TOLEDO	UPI TOLEDO 2	C/ Ronda de Buenavista, 27
VALENCIA		
ALAQUAS	GAMESHOP	C/ Antonia Maria de Oviedo, 12 bj
ALAQUAS	UPI ALAQUAS	Avda. Blasco Ibáñez, 24 Bajo Dcha.
ALBORAYA	NO PROBLEM ALBORAYA	C/ Doctor Lanuza, 5
ALDAIA	GAME BONAIRE	C.C. Bonaire, Local B-352, Ctra. N-Iii Km.345
ALGEMESÍ	UPI ALGEMESÍ	C/ Albalat, 41 Bajo
CANALS	UPI CANALS	C/ Diputación, 22
CARCAIXENT	GAME RIBERA XUQUER	Avda. Boticario Boda S/N, C.C. Ribera Del Xunquer, LB-72
CASTELLÓ DE RUGAT	DYNOS CASTELLÓ DE RUGAT	C/ Pasaje San Vicent s/n
CHIVA	UPI CHIVA	C/ Ramón y Cajal, 50
GANDIA	GAME VITAL	C.C. La Vital, L B-19, Ctra. De Daimús Cv-671, S/N
GANDÍA	UPI GANDÍA	C/ San Rafael, 24
L´ALCUDIA	UPI L´ALCUDIA	C/ Papa Juan XXIII, 24
MANISES	UPI MANISES	C/ Domeño, 4
ONTINYENT	UPI ONTINYENT	Avda. Almaig, 28
PATERNA	DYNOS PATERNA	C/ Fontanares, 25 Bajo
QUART DE POBLET	UPI COMUNIC@ TIC	Avda. Ramón y Cajal, 4
REQUENA	DYNOS REQUENA	C/ Cuenca, 1 Bajo 8
VALENCIA	GAME NUEVO CENTRO	Av. Pio XII 2-4-6 C. C. Nuevo Centro (Local 40)
VALENCIA	GAME PINTOR BENEDITO	C/ Pintor Benedito Nº 5
VALENCIA	GAME SALER	C.C. El Saler Local 32, A-El Saler,16
VALENCIA	GAMESHOP	C.C. AQUA L S-05 C/ Menorca, 19
VALENCIA	UPI VALENCIA 1	C/ Archiduque Carlos, 83
VALENCIA	UPI VALENCIA 10	C/ Doctor Zamenhof, 54
VALENCIA	UPI VALENCIA 11	C/ Fray Pedro Ponce de León, 7 Bajo C
VALENCIA	UPI VALENCIA 8	C/ San Vicente Mártir, 220
VALENCIA	UPI VALENCIA 12	C/ Escultor Alfonso Gabino, 7
VILLANUEVA DE CAST.	DYNOS VILLAN. DE CASTELLÓN	Plaza José Roig, 4
XÁTIVA	UPI XÁTIVA	C/ Reina, 25
XIRIVELLA	GAME GRAN TURIA	C.C. Gran Turia, Local 147C Plaza De Europa, S/N
VALLADOLID		
VALLADOLID	ARE YOU READY	Plaza Once Casas, 3 Bajo
VALLADOLID	GAME AVENIDA	Paseo Zorrilla Nº 54 (C. C. Avenida)
VALLADOLID	GAME VALLSUR	C.C. Vallsur L-0-43, Camino Viejo De Simancas S/N.
VALLADOLID	HAPPYNET	C/ Santuario, 17 Bajo Izda.
VALLADOLID	UPI VALLADOLID 1	C/ García Lesmes, 5
VALLADOLID	UPI VALLADOLID 2	C/ Álvarez Taladriz, 1
VALLADOLID	UPI VALLADOLID 3	C/ Marqués del Duero, 6
VIZCAYA		
BARAKALDO	GAME KAREAGA	C/ Barrio Kareaga S/N Local A-21 (C.C. Max Center)
BARAKALDO	GAME KAREAGA 2	C/ Barrio Kareaga S/N Local B-40 (C.C. Max Center)
BASAURI	GAMESHOP	C.C. BILBONDO C/ Zabalandi, S/N
BILBAO	GAME ARRIKIBAR	C/ Arrikibar, Nº 4, Local Comercial
BILBAO	GAME ZUBIARTE	C.C. Zubiarte, C/ Lehendakari Leizaola, Nº 2, LA-24
DEUSTO	GAMESHOP	C/ General Eraso, 8
GETXO	ETXE ZIBER	C/ Udaberri, 10 Bajo
GETXO	UPI GETXO	Avda. Juan Bautista Zabala 6
LEIOA	GAME ARTEA	C.C. Artea. L-19Bis C/Barrio Peruri Nº13
PORTUGALETE	UPI PORTUGALETE	C/ Correos, 3
ZAMORA		
TORO	MUNDONET CIBER	C/ La Antigua, 23
ZAMORA	UPI ZAMORA	C/ Regimiento Toledo, 10
ZARAGOZA		
CALATAYUD	UPI CALATAYUD	C/ Gáldar, 1
EJEA DE LOS CABALLEROS	UPI EJEA DE LOS CABALLEROS	Avda. Cosculluela, 26
QUINTO	QUINTO PLANETA	C/ San Roque, 26
ZARAGOZA	DYNOS ZARAGOZA	Aut. Castellón Km. 6,3 P.I.Tecnum Na30A
ZARAGOZA	GAME AUGUSTA	Avda. De Navarra 180, I-50 (C.C. Augusta)
ZARAGOZA	GAME CALLE CADIZ	Cádiz, 14, Local
ZARAGOZA	GAME ENLACES	C.C. Los Enlaces, Local L-18
ZARAGOZA	GAME GRAN CASA	C/ María Zambrano 35 C.C. Gran Casa Local-069
ZARAGOZA	UPI ZARAGOZA 1	C/ Capitán Esponera, 12 Local Dcha.
ZARAGOZA	UPI ZARAGOZA 2	C/ Hermanos Pinzón, 7 (Esq. C/ Unzeta)
ZARAGOZA	UPI ZARAGOZA 5	Avda. América, 69

*NOTA: el obsequio o envío de la revista se realizará hasta fin de existencias.


¿TE ATREVES CON FIFA08?
¿ERES CAPAZ DE RETENER EL BALÓN MIENTRAS LOS DEFENSAS TE RODEAN COMO UN ENJAMBRE DE AVISPAS? ¿ERES CAPAZ DE REGATEAR, PASAR Y ENCONTRAR EL HUECO? ¿ERES CAPAZ DE DARLE ESE SUAVE EFECTO AL BALÓN PARA QUE SE CUELE POR LA ESCUADRA? ¿ERES CAPAZ DE DOMINAR, SEMBRAR EL TERROR EN EL CAMPO Y LLEVARTE LA GLORIA A CASA?
TEATREVESCONFIFA08.COM
A LA VENTA EL 27 DE SEPTIEMBRE
3+
www.pegi.info
EA SPORTS
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
movistar
FIFA 08
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.